

SUPER FAMICOM®



# SUPER METROID

任天堂公式ガイドブック スーパーメトロイド

サ姆斯・アランの2時間59分

WE

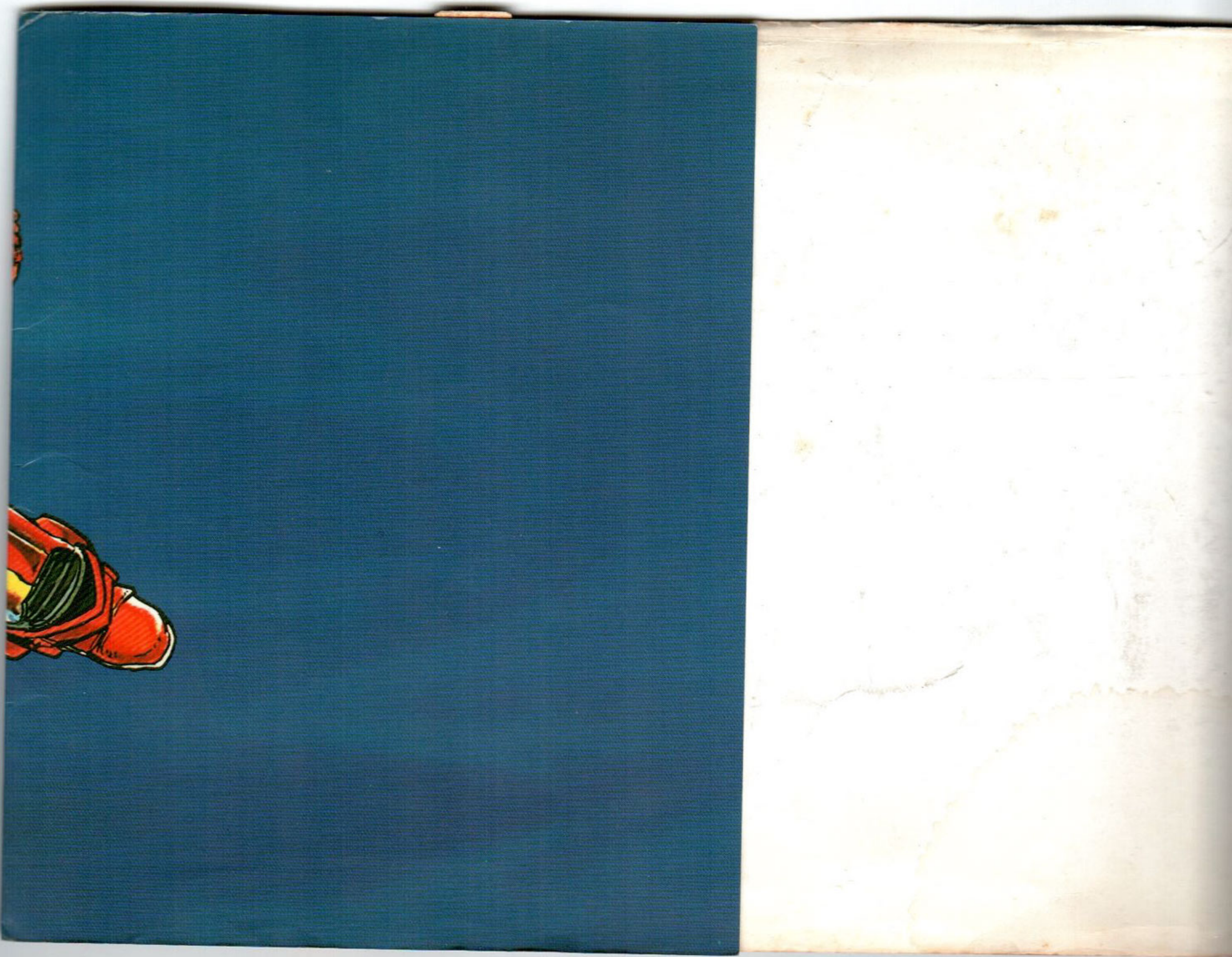
ワンダーライフ  
スペシャル

小学館



Nintendo







# 任天堂公式ガイドブックシリーズ

企画・編集 エイブ・小学館



スーパーファミコン

## マリオとワリオ

めざせ! 5冠王

定価880円(税込)



ゲームボーイ

## ワリオランド

定価700円(税込)



スーパーファミコン

## ファイアーエムブレム

紋章の謎

定価980円(税込)

大 好 評 発 売 中 !



雑誌 69912-74

定価950円  
(本体922円)

©Shogakukan 1944  
Printed in Japan

T1069912740953



02時間5分



SUPER FAMICOM®



任天堂公式ガイドブック スーパーメトロイド

サマス・アランの2時間59分

企画編集 / エイプ・小学館



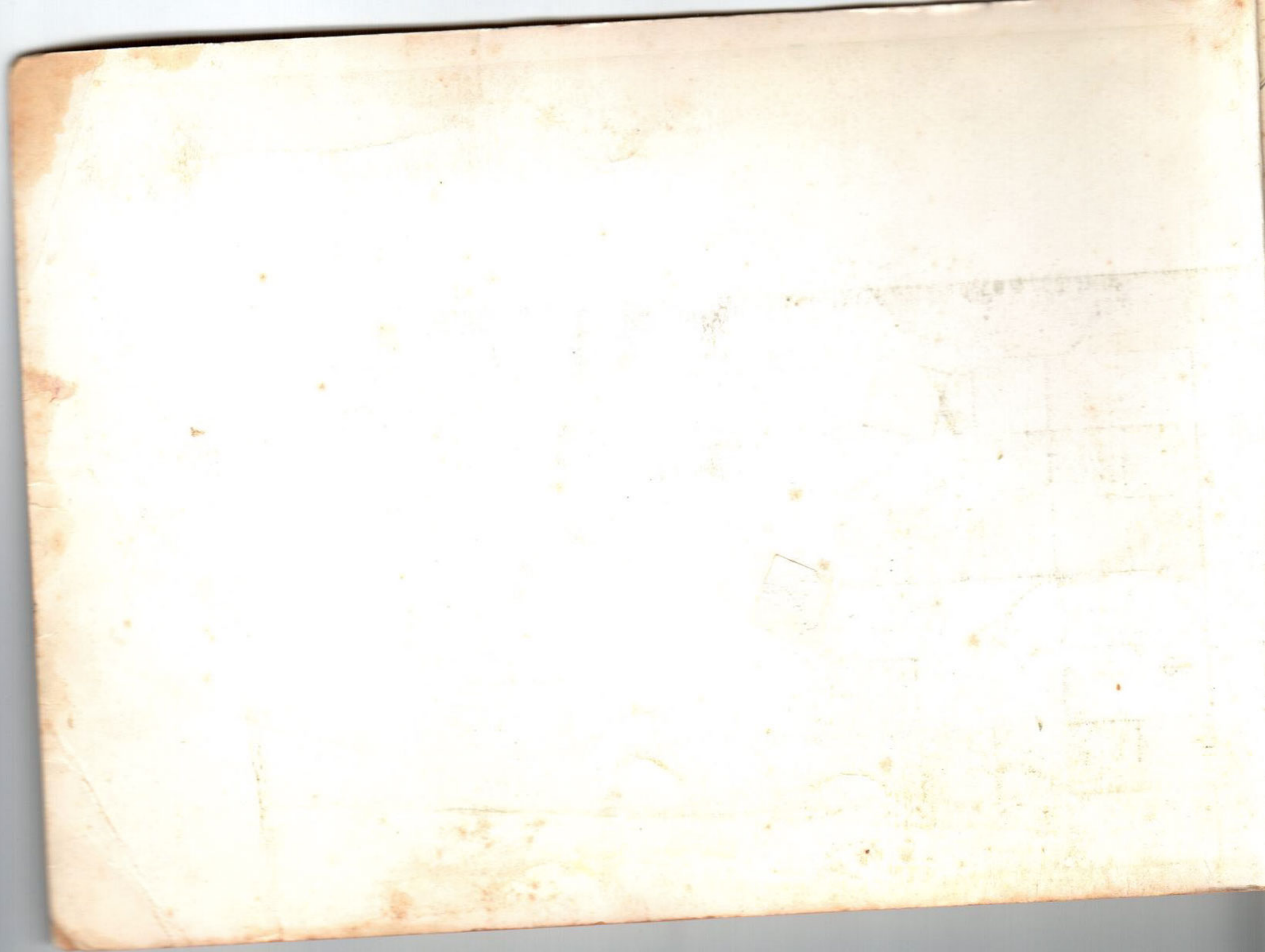
Nintendo®

WE

ワンダーライフ  
スペシャル

小学館







SAVE

ENERGY

BRINSTAR

D

A

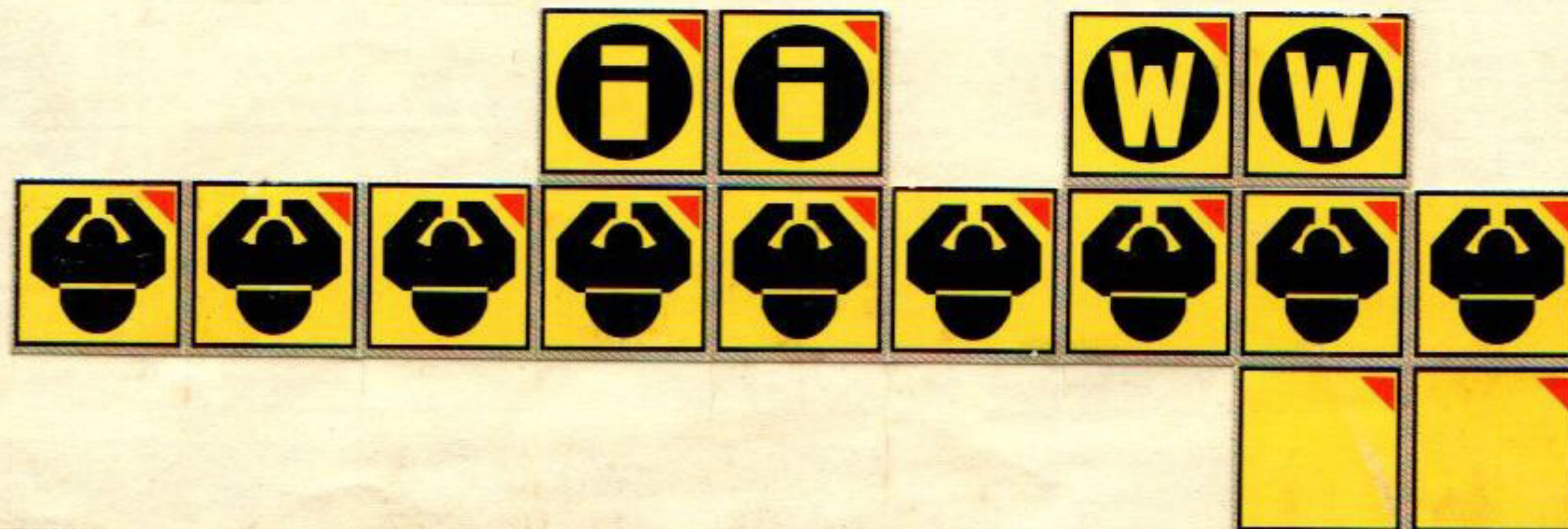
B

N

ENERGY

G

パスメーカー  
SUPER METROID  
PASS MAKER



S

る。攻略ルートの確認  
参照のこと。

に軽減してくれる。ま  
れるエリアでも自由  
に消せる。

プできる。これをくり  
能になる。ジャンプ中  
を押して操作する。

最強のビーム。ただ  
使用できない。

ボタンを押すと、サム  
可能になる。高い段差  
助できるようになる。

に触れただけで粉砕す  
ビティスーツを装備し  
タックはできない。

00増え、とった時点で  
なる。全部で14個、ゼー

ギータンク。最大で4  
「0」にすれば、残エネ  
自動的に補給される。

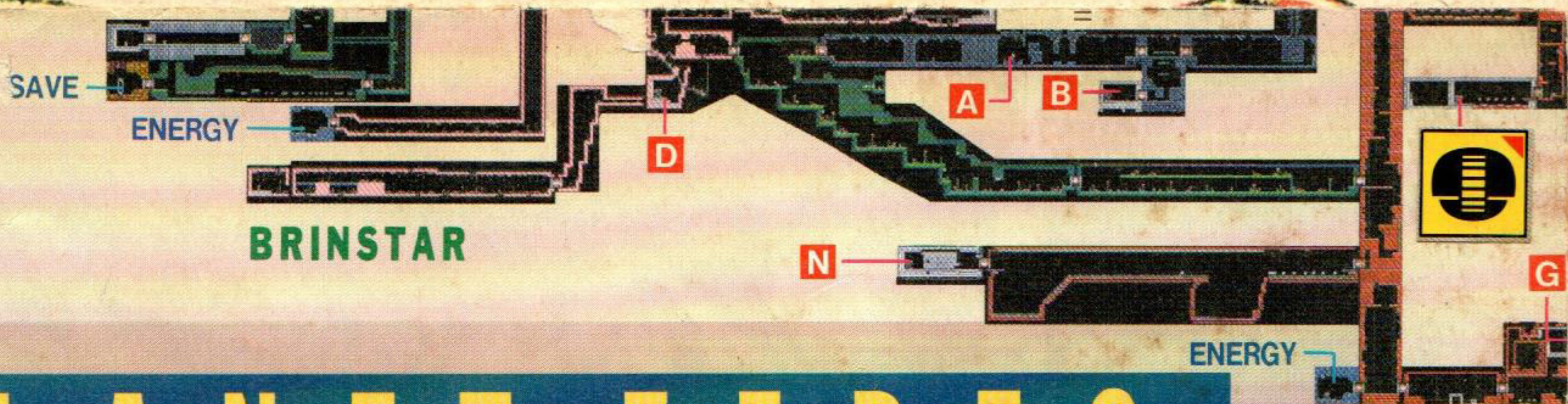


NORFAIR



●シールの使い方は『引き出し大マップ』を参照して下さい。





# PLANET ZEBES

## ●ゼーベス地下要塞攻略マップ

★攻略上で必須のアイテムを、とる順番にA~Sでマップ上にあらわしている。攻略ルートの確認に役立ててほしい。なお、全100アイテムの位置と内容は、裏面のマップを参照のこと。

### アイテム解説 SUPER METROID: ITEM COMMENTARY



**A モーフィングボール**  
しゃがんだ状態で+ボタンの下を押すと、サムスが丸まることができる。せまい通路やパイプなどを通りぬける時に、必須のアイテムだ。



**B ミサイルタンク**  
セレクトボタンで選び、ショットボタンでミサイルを発射できる。ひとつのミサイルタンクをとるごとに、5発ずつ持てるミサイルの数が増えていく。



**C ボム**  
丸まった状態でショットボタンを押すと、サムスは爆弾をセットする。敵にダメージをあたえるほかに、特定の床や壁も破壊できる。無制限に使用が可能。



**D チャージビーム**  
ビームのエネルギーをチャージして、より破壊力の高いビームをため撃ちすることができる。ため状態のまま回転ジャンプすればチャージアタックになる。



**E スーパーミサイルタンク**  
ミサイルよりもさらに破壊力が高い武器。セレクトボタンで選び、ショットボタンで発射する。ひとつのタンクで、持てるミサイル数は5発増える。



**F ハイジャンプブーツ**  
サムスのジャンプ力がアップする。通常ジャンプでは行けなかった高い場所にも、到達することが可能になるアイテムだ。



**G スペイザー**  
ビームが縦に3発、同時に発射され、命中する範囲が広がるアイテム。ただし、プラズマビームと一緒に使用することはできない。



**H バリアスーツ**  
敵からうけるダメージを2分の1に軽減してくれる。また、ノルフェアの高温地帯での炎熱によるダメージも無効にする威力がある。



**I スピードブースター**  
Bボタンによって、サムスは高速でダッシュできる。最高速に達すると、サムスは無敵状態になり、触れた敵を粉砕できるようになる。



**J アイスビーム**  
敵を一定時間凍結させ、動きを止めることができるビーム。凍らせた敵には、乗ることもできる。



**K パワーボム**  
ボムの強力版アイテム。画面上の敵全体にダメージをあたえることもできる。セレクトボタンで選び、丸まった状態でショットボタンを押して、使用する。



**L グラップリングビーム**  
ある特殊なブロックにアンカー状のビームを打ちこんで、ぶら下がることできる。体をゆらしながら移動もできる。セレクトボタンで選び、使用する。



**M ウェーブビーム**  
波動ビーム。ビームが波をうちながら進み、障害物をも貫通する威力を持つ。



**N Xレイ・スコープ**  
隠し通路などを透視できる。セレクトボタンで選び、Bボタンで使用する。+ボタンで透視方向も変えられる。ただし使用中、サムスは移動できない。



**O グラビティスーツ**  
敵からのダメージを4分の1に軽減してくれる。また、水中などの重力に影響されるエリアでも自由に行動できる。溶岩からのダメージも消せる。



**P スペースジャンプ**  
回転ジャンプ中に、再びジャンプできる。これをくり返すことで、連続ジャンプも可能になる。ジャンプ中に、もう1度ジャンプボタンを押して操作する。



**Q プラズマビーム**  
複数の敵、目標を貫く威力を持つ最強のビーム。ただし、スペイザーとはあわせて使用できない。



**R スプリングボール**  
丸まった状態のままジャンプボタンを押すと、サムスは丸まりのままジャンプが可能になる。高い段差のある狭い場所も、自在に移動できるようになる。



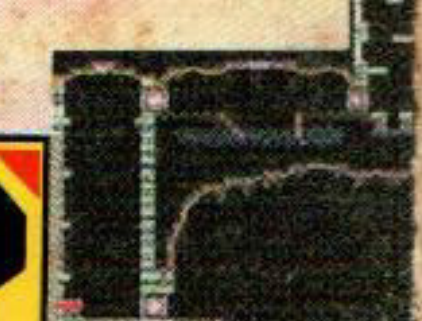
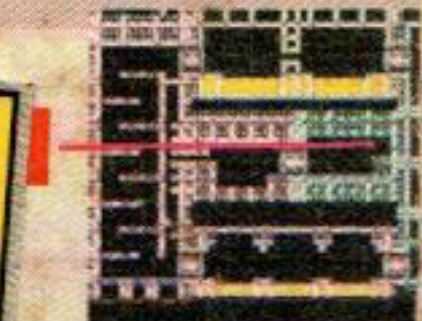
**S スクリューアタック**  
回転ジャンプしている時、敵に触れただけで粉砕することができる。ただし、グラビティスーツを装備しない時は水中でスクリューアタックはできない。



**● エネルギータンク**  
サムスのエネルギーの上限が100増え、とった時点でエネルギーがフルチャージになる。全部で14個、ゼーベス全土に隠されている。

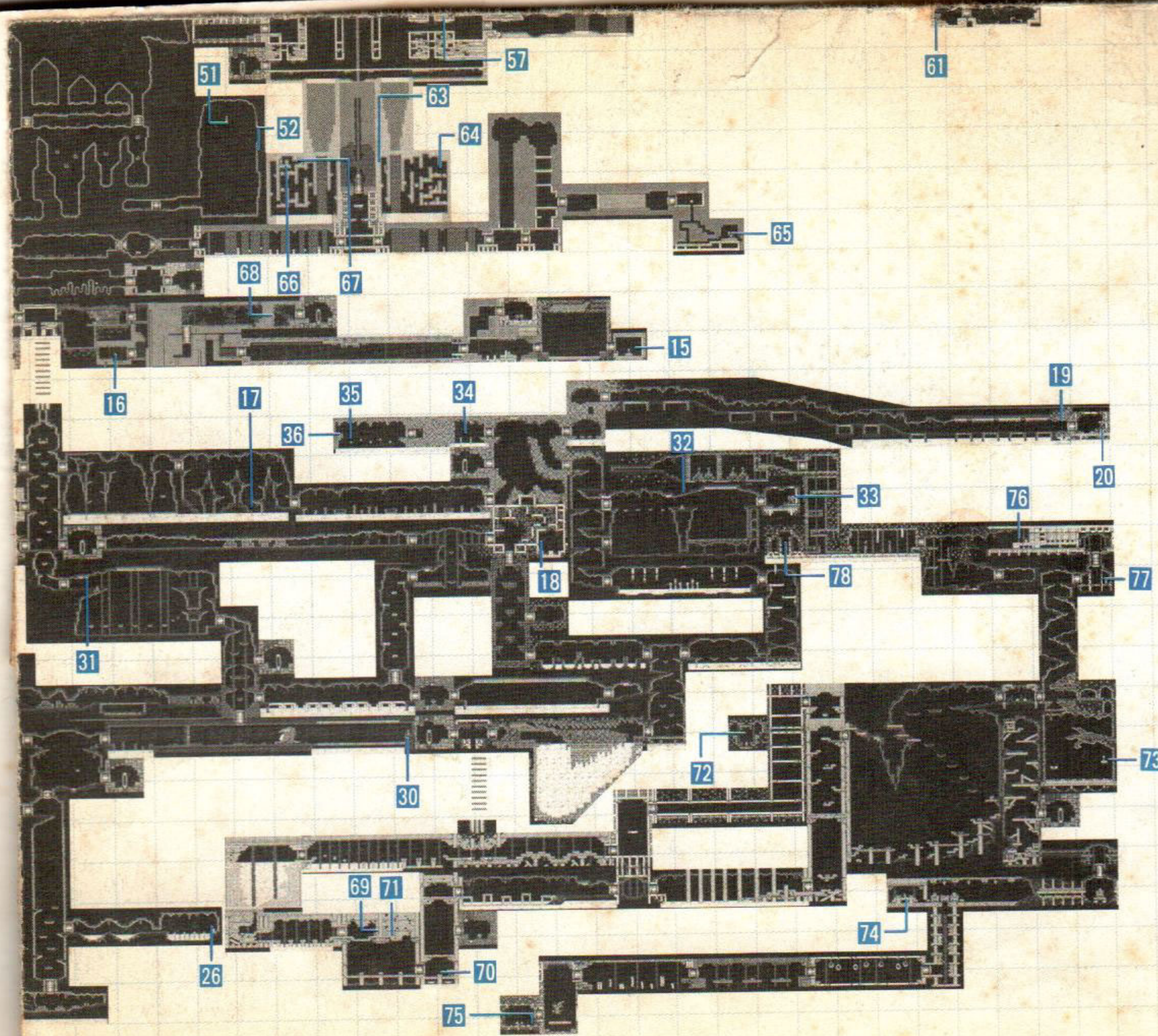


**● リザーブタンク**  
サムスの緊急時補助エネルギータンク。最大で4個持てる。サムス画面で「AUTO」にすれば、残エネルギーが0になった時点で、自動的に補給される。



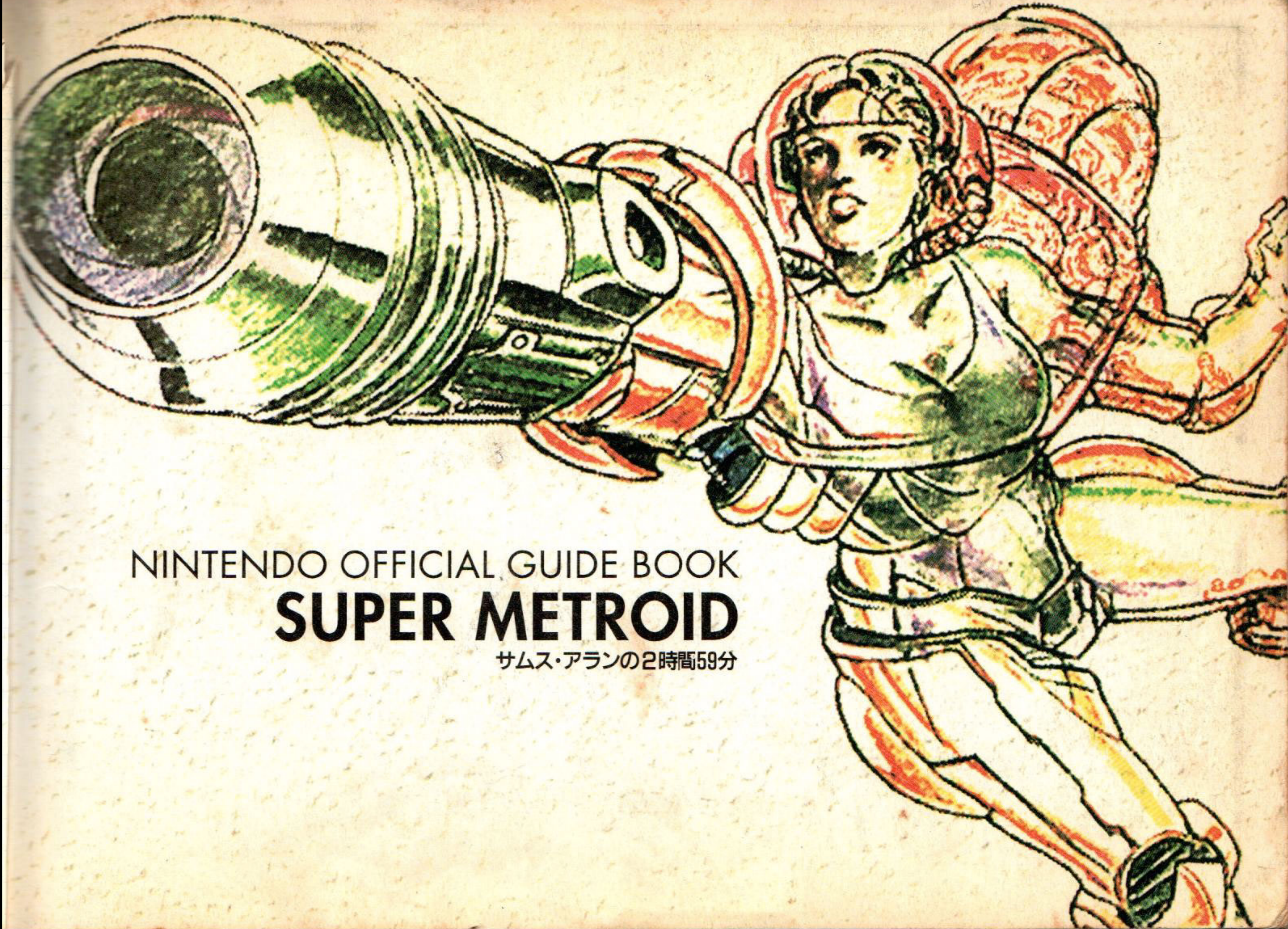
NORFAIR





- 49 エネルギータンク
- マリーディア
- 50 ミサイルタンク
- 51 エネルギータンク
- 52 ミサイルタンク
- 53 スーパーミサイルタンク
- 54 ミサイルタンク
- 55 ミサイルタンク
- 56 スーパーミサイルタンク
- 57 ミサイルタンク
- 58 スーパーミサイルタンク
- 59 エネルギータンク
- 60 ミサイルタンク
- 61 スペースジャンプ
- 62 プラズマビーム
- 63 ミサイルタンク
- 64 パワーボム
- 65 スプリングボール
- 66 ミサイルタンク
- 67 リザーブタンク
- プリンスタ
- 68 ミサイルタンク
- ノルフェア
- 69 ミサイルタンク
- 70 スクリューアタック
- 71 スーパーミサイルタンク
- 72 ミサイルタンク
- 73 エネルギータンク
- 74 パワーボム
- 75 エネルギータンク
- 76 ミサイルタンク
- 77 パワーボム
- 78 ミサイルタンク
- プリンスタ
- 79 ミサイルタンク
- 80 パワーボム
- 81 エネルギータンク
- 82 ミサイルタンク
- 83 ミサイルタンク
- クレテリア
- 84 ミサイルタンク
- 85 スーパーミサイルタンク
- プリンスタ
- 86 エネルギータンク
- 87 エネルギータンク
- 88 ミサイルタンク
- 89 パワーボム
- 90 エネルギータンク
- 91 スーパーミサイルタンク
- 92 パワーボム
- 93 リザーブタンク
- 94 ミサイルタンク
- 95 ミサイルタンク
- 96 スーパーミサイルタンク
- クレテリア
- 97 パワーボム
- 98 エネルギータンク
- 99 ミサイルタンク
- 100 ミサイルタンク





NINTENDO OFFICIAL GUIDE BOOK  
**SUPER METROID**

サ姆斯・アランの2時間59分



# CONTENTS

INTRODUCTION◎サマス・アラン レポート

## REPORT OF SAMUS ARAN

REPORT	メトロイド強奪事件に関する緊急報告	4
PROFILE	サマス・アランの経歴に関する報告	6
TECHNIQUE	パワーアップアイテムとテクニック	8

AREA MAP◎ゼーベスエリアマップ

## REPORT OF PLANET ZEBES

SNEAK IN	潜入 クレテリア〜プリンスタ	15
INFERNO	奈落 ノルフェア	17
UNPLUGGED	接続 難破船〜プリンスタ	29
DRIFT OUT	衝撃 マリーティア〜ノルフェア	43
ENCOUNTER	邂逅 ツーリアン	51
		75

DATA FILE◎敵モンスターデータファイル

## MONSTERS OF PLANET ZEBES

ANOTHER SIDE◎もうひとつのスーパーメトロイド

## SECRET OF 'SUPER METROID'

NIGHTMARE	サマスの夢診断	85
INTERVIEW	あのときサマスは裸だった!	86
		90



# HOW TO USE THIS BOOK

## ◆全体マップについて

巻頭の全体マップ表面〈ゼーベス地下要塞攻略マップ〉には、それをとらないと先に進めない最重要アイテムがA〜Sまで、本文〈エリアマップ〉で紹介する攻略の順番にそって記されている。ゲームをプレイしていて、どうすればいいかわからなくなったときは、まずこのマップで自分の位置と次の目的地を確認しよう。

また全体マップ裏面〈完全アイテムリスト〉には、ゼーベスに隠されたすべてのアイテムが記されている。番号は、これも本文〈エリアマップ〉の攻略ルートにしたがって、もっともムダなくとれる順番になっている。

## ◆シールについて

全体マップに付属のシールには、12種類のアイテムが記号化されている。ゼーベスの地下要塞には、これらのアイテムを使わないと入れない通路がたくさんある。あるアイテムをとったら、以前は行けなかったところに戻ってその入り口を開く、ということがゲームを進めていく重要なポイントになるのだ。ところが、ゲーム中のマップ画面を見れば行っていない場所はわかるが、どんなアイテムが必要かはわからない。そこで、行けない場所が出てきたら、ボムなどで必要なアイテムを確認。全体マップ裏面のその位置にシールを貼っておこう。これでアイテムのとり忘れは、なくなるはずだ。

## ◆本文エリアマップについて

P14からの〈エリアマップ〉の構成は、全体マップに対応している。

各エリアは全体マップ表面の最重要アイテムごとに分けられていて、ここで目的のアイテムをとるためのくわしい情報を得ることができる。

さらに全体マップ裏面に記されたすべてのアイテムの位置やとり方も、このマップ上に示されている。また各エリアのボスの倒し方も、本文中で解説している。ボスおよびモンスターのデータについては、P81からの〈モンスターファイル〉を参照のこと。

## ◆クリアタイムとエンディングについて

「スーパーメトロイド」には、クリアしたタイムによって3種類のエンディングがある。その内容については、ここではくわしく書かないが、クリアタイムが10時間以上、10時間以内、3時間未満の3パターンに分かれている。

このガイドブックでは、すべてのアイテムをとったうえで、3時間未満でクリアしてベストエンディングを見ることを目標としている。(マップ画面表示中、タイムは加算されない)〈エリアマップ〉のページ左上に、その目安となるタイムを記してある。一度ゲームをクリアした人も、どれだけ時間を短縮できるか、ぜひトライしてみしてほしい。ちなみにタイムは2時間を切ることも可能である。



## ●アイコン の説明



## TIME TABLE

このエリアでの目的を達成するまでのトータルタイム。ゲームスタート時のサムデータ画面に表示されるタイムとくらべて目標にしよう。

## ASSAULT

各エリアのボスの特徴とその攻略法を解説している。すべてのボスを倒さないと、マザーブレインのいる部屋には行けない。

## ROUTE GUIDE

他のエリアとのつながりや隠し通路の入り口など、本書がすすめる基本的な攻略ルールを紹介している。

## ITEM LIST

このエリアでとれるすべてのアイテム。番号は巻頭マップ裏面の〈完全アイテムリスト〉に対応している。



## YOU'RE HERE

このページに載っているマップが、ゼーベス全体のどこに位置するかを示している。

## CHECK POINT

攻略上の難関をクリアするためのテクニックや、秘密が隠されているポイントなどをくわしく解説している。

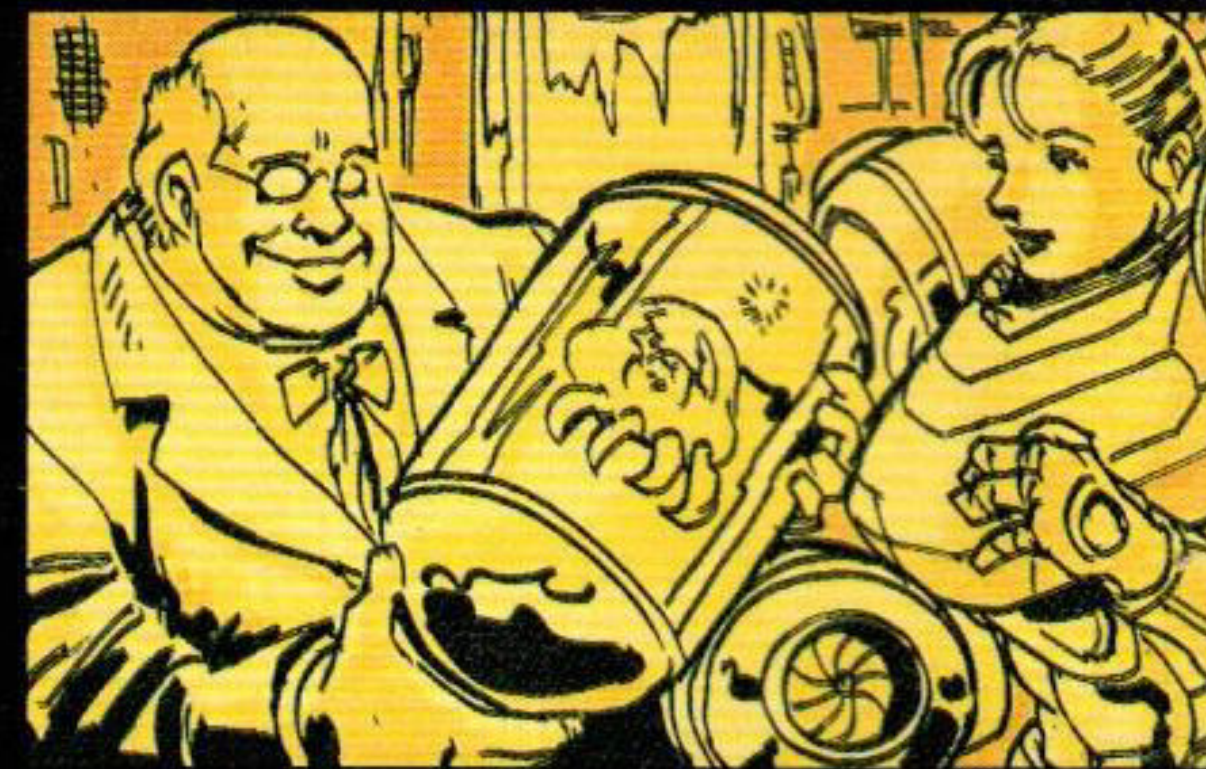
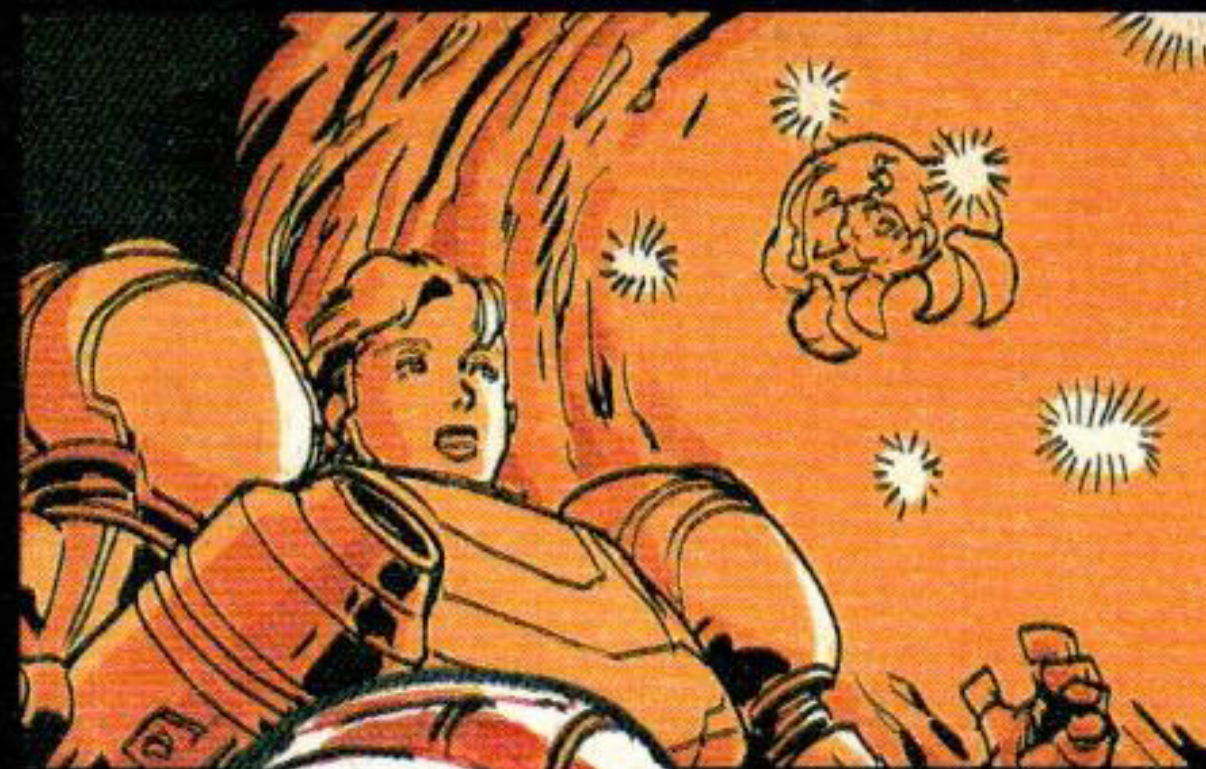
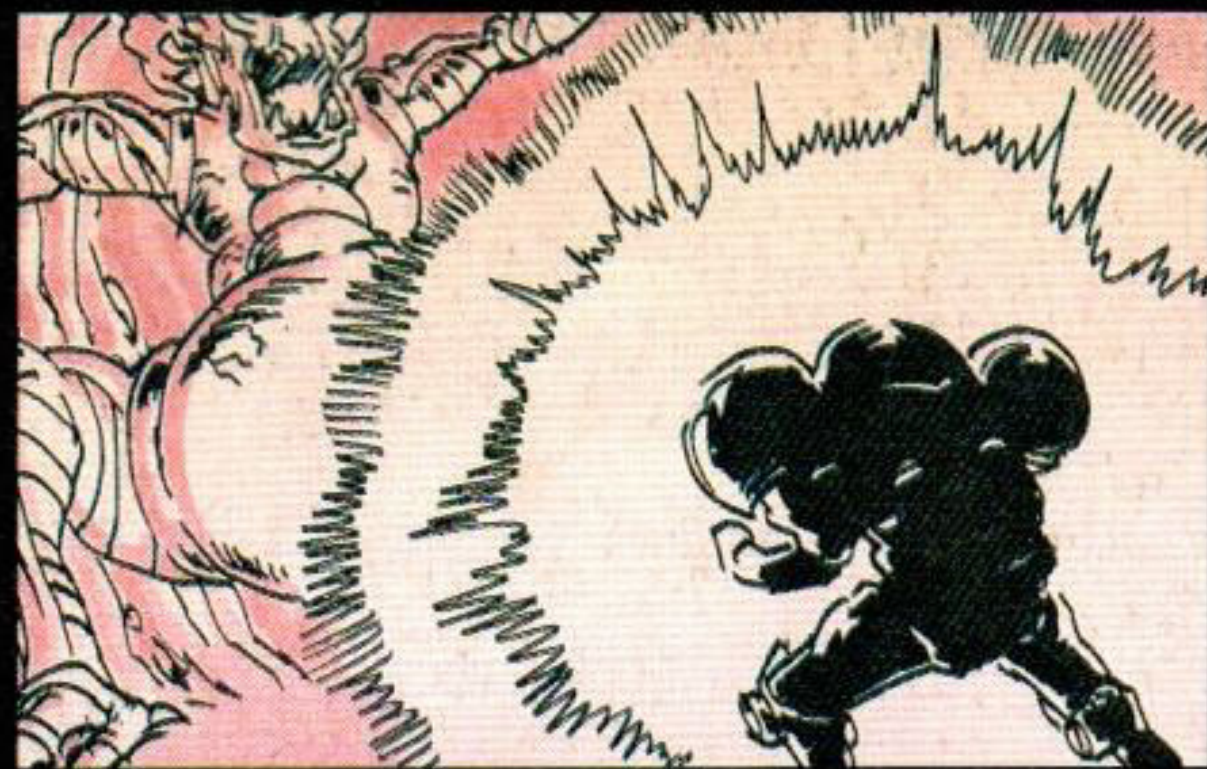
## ROUTE CHECK BOX

攻略の基本的な手順。このエリアでのチェックポイントのリストになっている。

## MUST ITEM

このエリアでの目的となるアイテム。巻頭マップ表面の〈ゼーベス地下要塞攻略ルート〉から検索するときを使う。





今回の事件の発端は、わたしが関わってきたふたつの事件にあった。

その詳細は周知のことでもあり、今回の報告からはオミットするが、興味があれば、データベースにアクセスされたい。「ゼーベス」そして「SR388」のコードで登録されている。わたしとメトロイドの

# REPORT

## ●メトロイド強奪事件に関する緊急報告

因縁めいた歴史がつづられているはずだ。

メトロイドの恐るべきエネルギー特性は人類にとって、非常に有益である。それが宇宙アカデミーの結論だった。メトロイドは古代文明により、平和的利用のために人工的に作られた可能性さえあるということだった。

SR388からスペースコロニーに連れ帰ったベビーメトロイドは研究のため、宇宙アカデミーに預けられることになった。

わたしを母親と思い、無邪気に泣き声をあげるベビーを残すことに、心がとがめたのだが……。

アステロイドに入る直前だった。アカデミーから緊急事態発生しらせの報がとどいた。

急いで引き返したにもかかわらず、コロニーは全滅。ベビーは消えていた。ベ

ビーを探しもとめるわたしの目の前にあらわれたのは、リドリーだった！

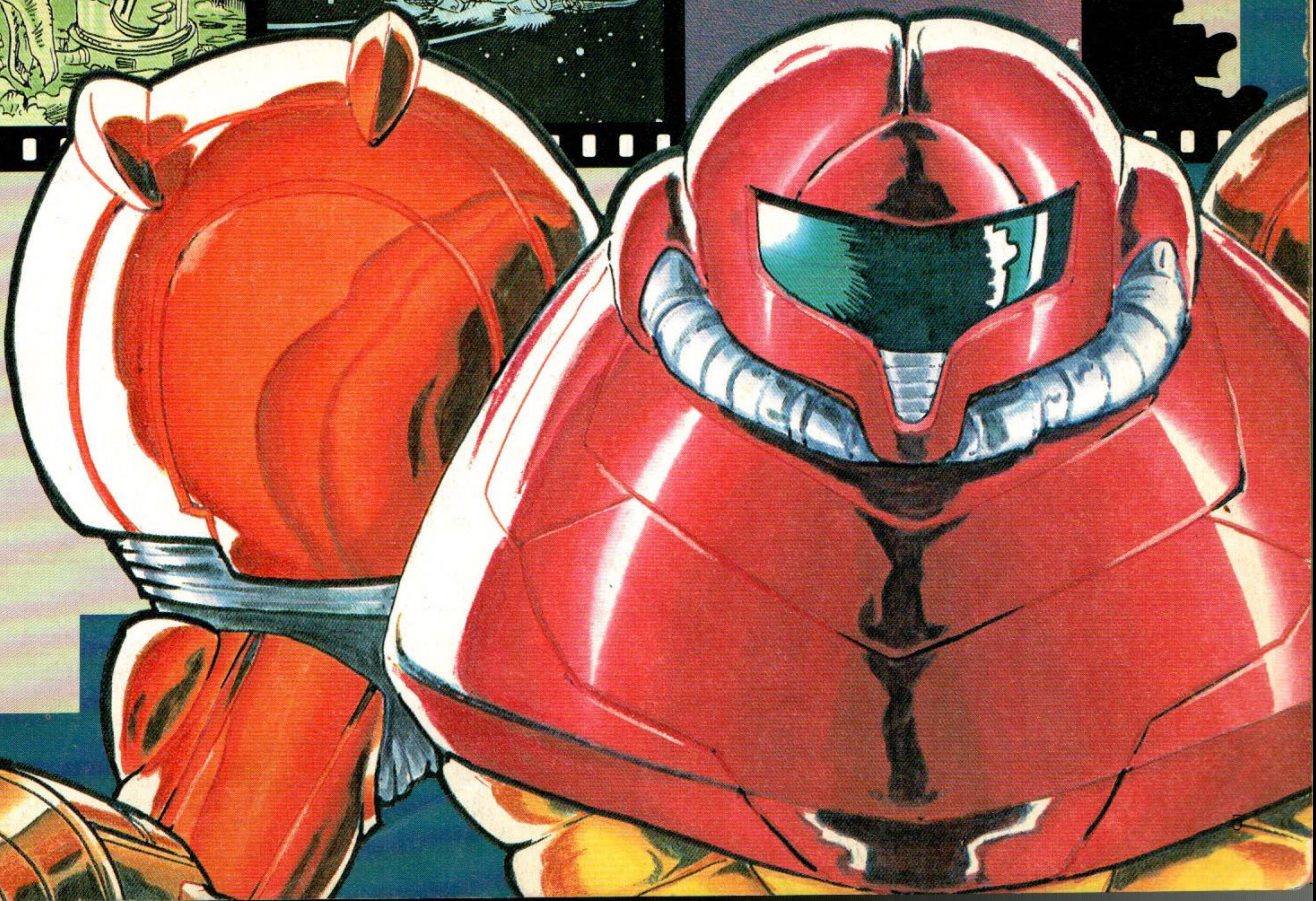
惑星ゼーベスの宇宙海賊。地獄の底からやつらがよみがえったのだ。目の前でベビーを奪い取ると、リドリーは逃げていった。

## EQUIPMENT

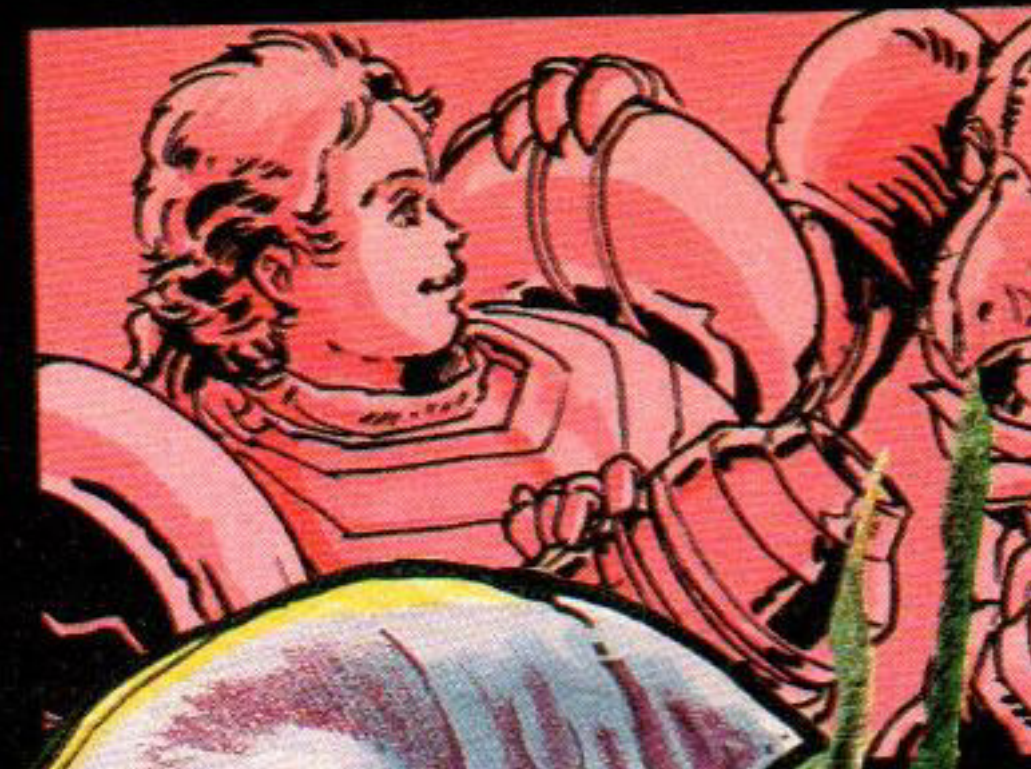
サマス・アランが装備するパワードスーツには、現在のテクノロジーレベルでは解明できない水準の技術が凝縮されている。高度の生命維持機能、および対ショック・対腐食性の高さに加えて、行動面でサマスの潜在的能力を引き出す人工知能がコンスタントに働いている。



事後報告になるが、わたしも急遽、ゼーベスに向かうことにした。やつらにメトロイドを渡してはならない。メトロイドの力を悪用されれば、銀河は破滅するだろう。







サマス・アランの出生に関しては未だに謎が多い。<sup>いま</sup>サマス以外で、彼女の生い立ちを知るものはただひとり。銀河連邦議長、キートンだけである。したがって、このレポートの多くは推測によって構成されていることをあらかじめ、明記しておきたい。

孤児であったサマスは鳥人族の手で育てられたら

▶数少ない鳥人族の生き残りに育てられたサマス・アラン。鳥人が創りあげた偉大な文明のたったひとりの継承者として選ばれた。

# PROFILE

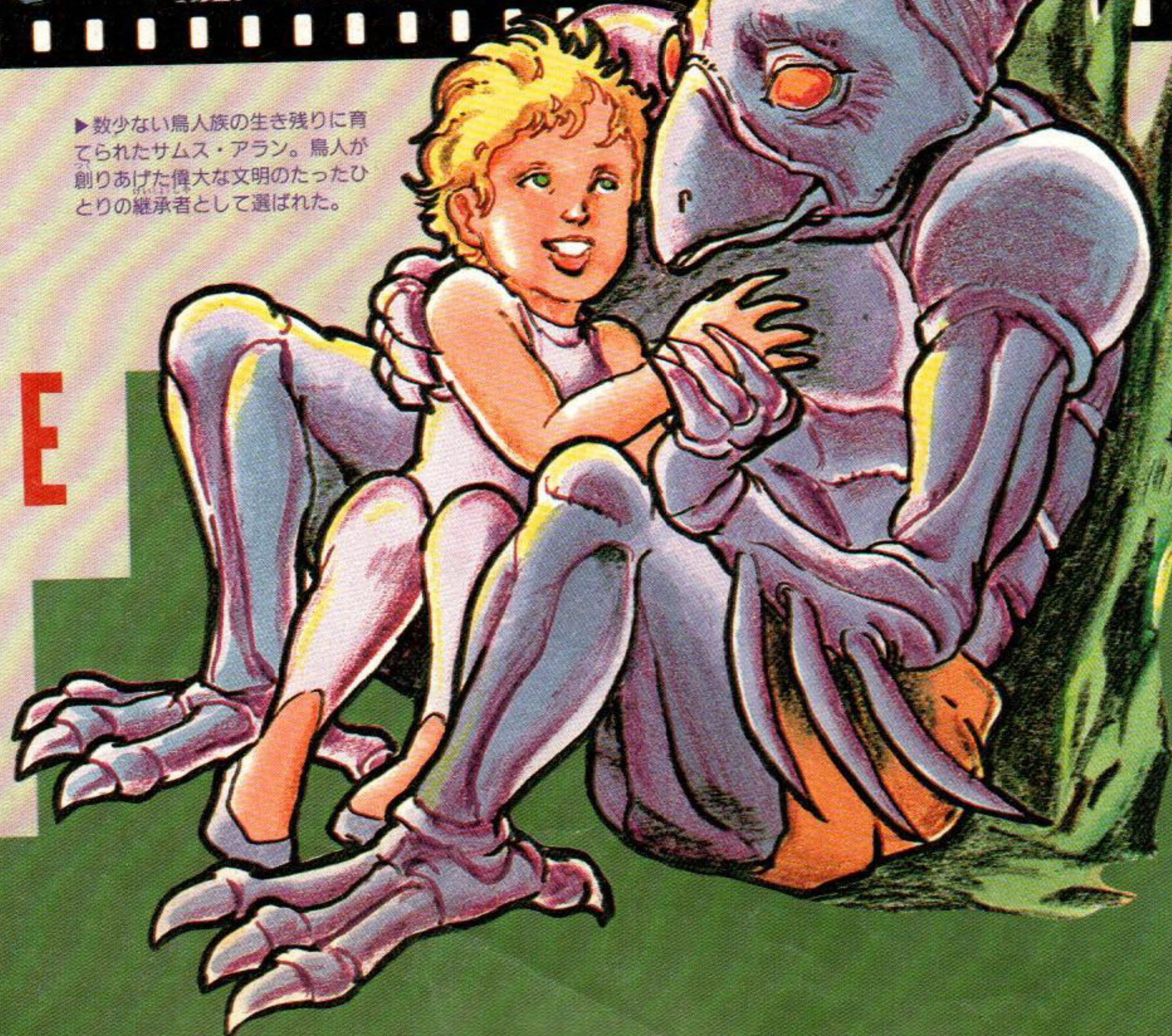
## ●サマス・アランの経歴に関する報告

トランテス二等書記官 オイ・キケロ

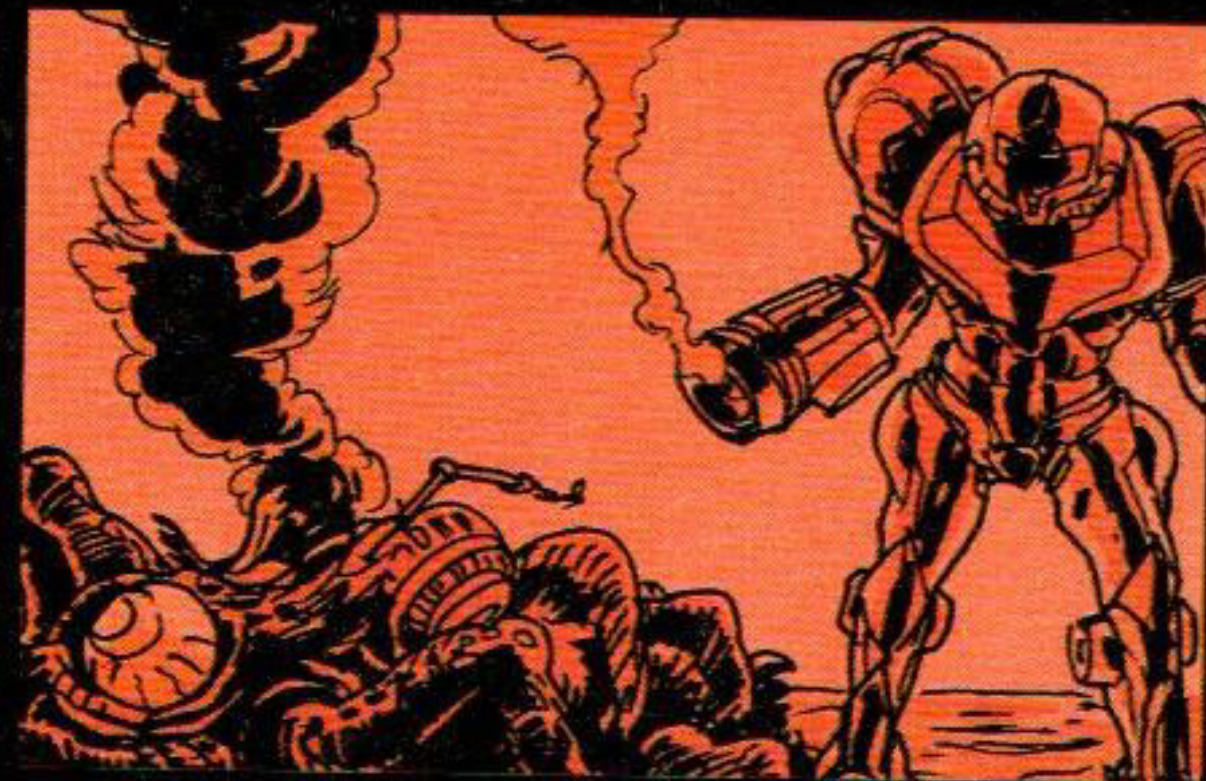
しい。鳥人族もまた謎に包まれた種族である。かつては銀河に一大文明を誇り、そのテクノロジーは現在の我々の水準をはるかに凌駕したものだったらしい。だが、種としての限界を感じたとき、「引退」し、銀河を若き知的生命体に譲ったという。

惑星ゼーベスなどで見られる鳥人族の像は、かつての文明の遺跡である。

地球人のコロニーK-2L。宇宙海賊ゼーベスにより襲撃された惑星で、サマスはただひとりの生き







残りだった。運よく訪れた鳥人族にサムスは拾われた。サムスの心に宿るあくなき闘争心。それは老いた鳥人族からは失われたものだった。

鳥人族は、サムスに銀河の将来を託すことにした。鳥人族のすぐれた能力を受け継ぐために、サムスにDNAを移植し、戦いの技術をたたきこんだ。さらにパワードスーツを与え、戦闘機動力を高めた。

パワードスーツはサムスの第二の皮膚だ。彼女だけのオーダーメイドであり、ほかのものに着用することはできない。彼女の生体エネルギーに連動し、鳥人族のテクノロジーによって、将来的なパワーアップも可能になっている。

パワードスーツを着ていないときのサムスに会えば、彼女が銀河系ナンバーワンの戦士であり、バウンティハンターであるとは、だれも気がつかないだろう。あどけない面差しを残した少女のようだ。

だが、目だけはちがう。エメラルド色の瞳には毅然とした輝きと孤独感がないまぜになっている。その瞳を見つめた男たちは、とまどうことになる。

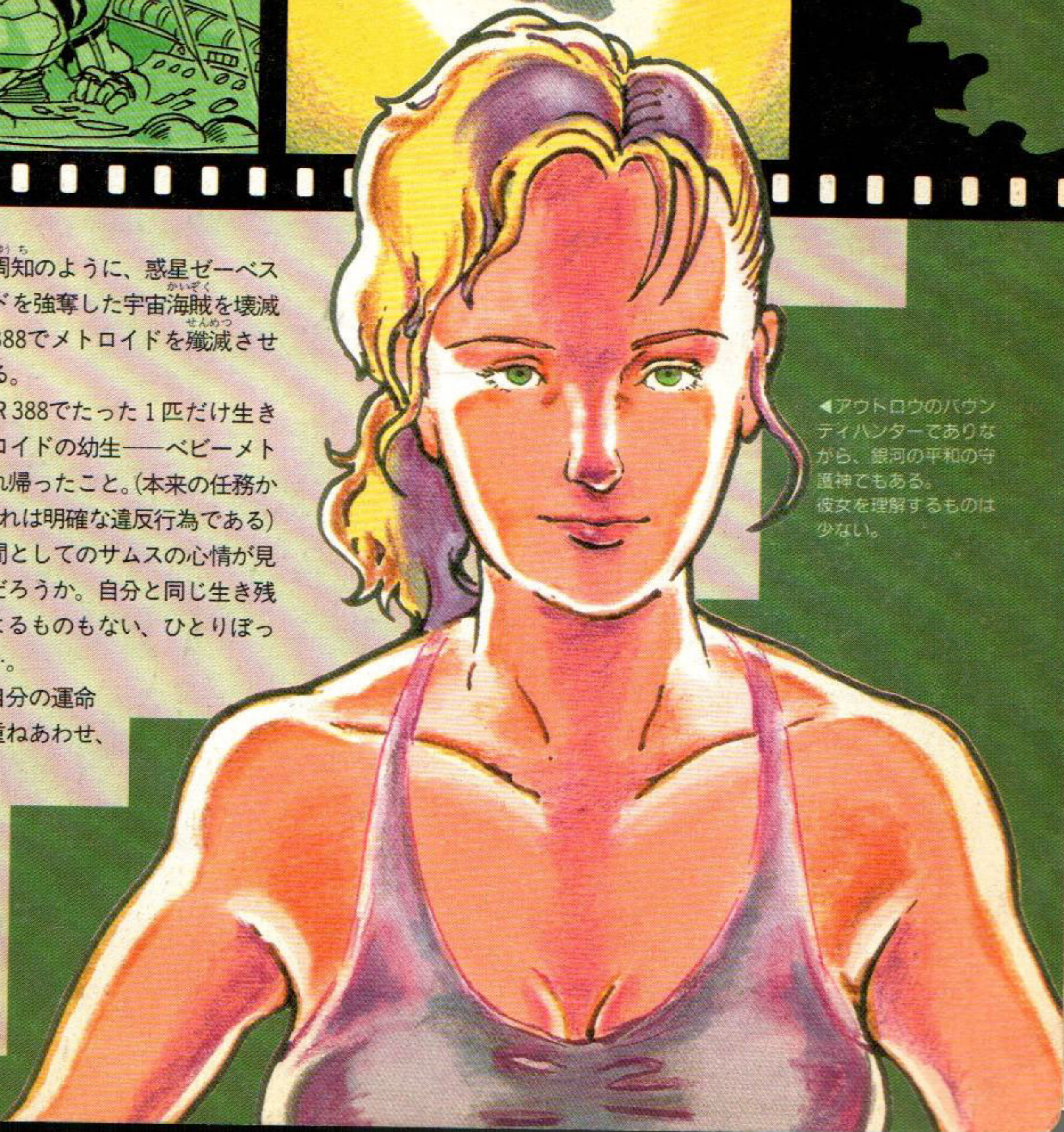
それでも言い寄ってくる男たちは、サムスの冷たい拒否にあうことだろう。

サムスは周知のように、惑星ゼーベスでメトロイドを強奪した宇宙海賊を壊滅させ、SR388でメトロイドを殲滅させた戦士である。

だが、SR388でたった1匹だけ生き残ったメトロイドの幼生——ベビーメトロイドを連れ帰ったこと。(本来の任務からいえば、これは明確な違反行為である)そこに、人間としてのサムスの心情が見えてこないだろうか。自分と同じ生き残り……。たよるものもない、ひとりぼっちの存在……。

サムスは自分の運命をベビーに重ねあわせ、ベビーの母として接しようとしているのではないだろうか。

◀アウトロウのバウンティハンターでありながら、銀河の平和の守護神でもある。彼女を理解するものは少ない。





# 撃

SHOOT

## 上下ななめ射ち

↑ボタンだけでも、左右ななめ方向にビームやミサイルを射ちわけられる。しかし、**L**(ななめ下射ち)ボタン、**R**(ななめ上射ち)ボタンを使いこなすと、敵の弱点めがけ、正確に発射できる。



# 走

RUN

## Bボタンダッシュ

惑星ゼーベスにはサムスが乗るだけで壊れてしまう、自壊ブロックがある。これでできた道では**B**ボタンを押し続けて、ダッシュしなければ、落とし穴に落ちてしまう。



ダッシュはスピードブースターをとれば、さらに加速できる。また、クリア時間短縮のためにも、あらゆる回廊で、ダッシュを心がけよう。

# 壊

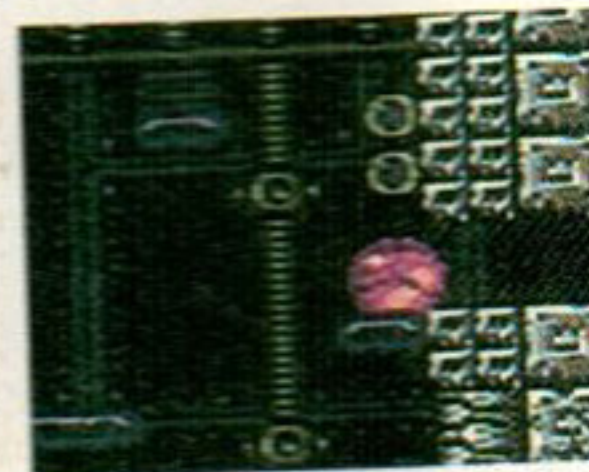
DESTROY

ボムは<sup>むじんぞう</sup>無尽蔵に使えるアイテムだ。残り数を気にせず、がんがん使おう。ボムの使い方にはふたつある。ひとつは、怪しい床や壁を破壊する使い方。もうひとつは、爆風で浮かび上がる使い方だ。

## ボム

**B**

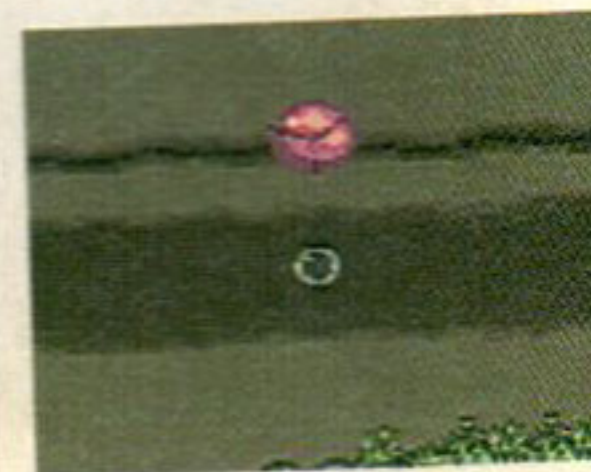
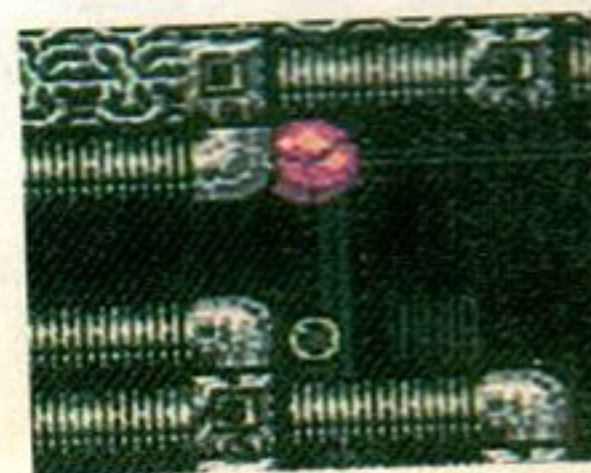
行き止まりに見えても、隠されたトンネルや通路が見つかるかもしれない。怪しいブロックのそばに立ったら、モーフィングボールで丸まり、ショットボタン(**X**)で、ボムを設置、爆破しよう。転がって、ばらまくのもテクニックだ。



## ボムジャンプ

**B**

せまいパイプ状のルートでは、丸まったまま動き回らなければならない。また、通常のジャンプでは届きにくいところに行きたい。そんなときのテクニック。ボムを設置、その爆風で飛び上がる。使い方しだいで、かなりの高さまで上がる。



# TECHNIQUE

●**パワーアップアイテムとテクニック**  
サムスの肉体とスーツには数多くの能力が秘められている。その能力を知り、使いこなすことが、惑星ゼーベス攻略という任務達成のためには絶対不可欠だ。能力には簡単なものから、<sup>しゅうじゆく</sup>習熟を必要とするものまである。

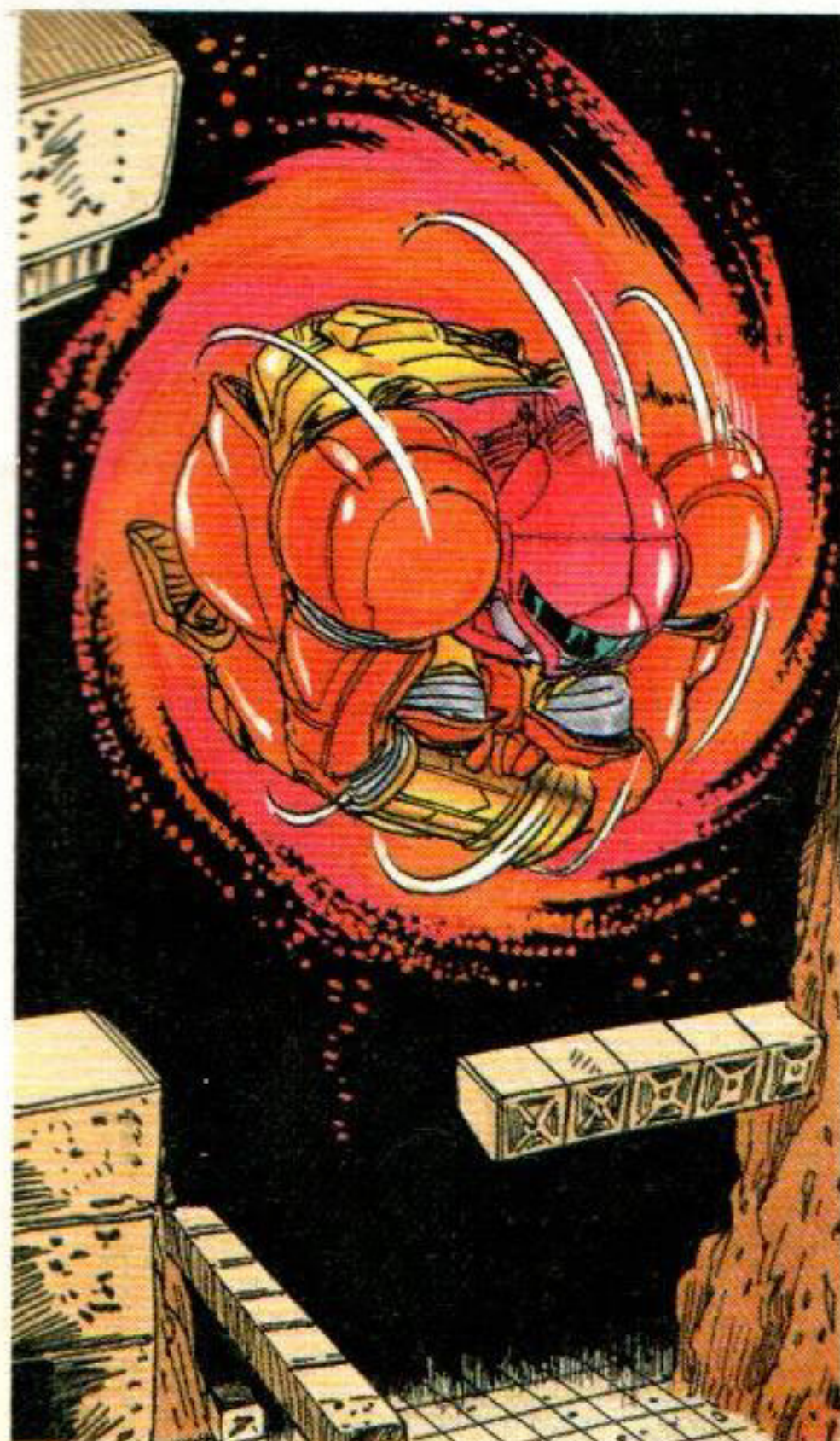


# 跳

JUMP

## 二種類のジャンプ

ジャンプ時に、**+**ボタンの左右を押せば回転ジャンプ。押さなければ、ノーマルジャンプだ。距離や高さでは、回転ジャンプが有利だが、微妙なコントロールは難しい。



## キッククライム

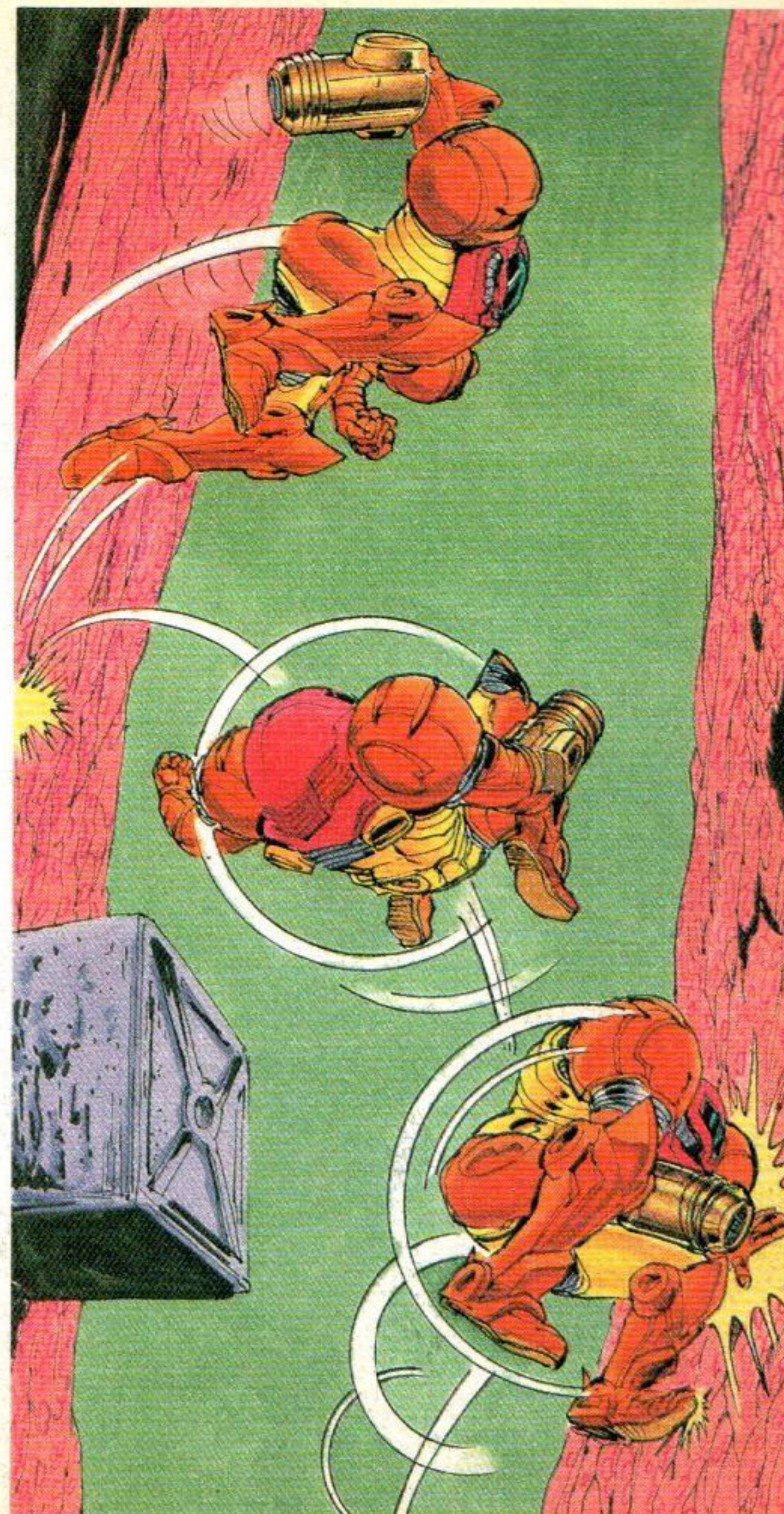
アイテムは一切必要ないが、技術的にはもっとも難しい技だ。壁面をななめに蹴り上げて、そのままジャンプする。どんなに高い壁でも登っていける。惑星ゼーベスではエテコーン先生が教えてくれる技。回転ジャンプして、壁に接触した瞬間に**+**ボタンを反対側に押し、つぎの瞬間にジャンプボタンを押す。基本的にはこの操作の連続だ。ハイジャンプブーツを手に入れたあとのほうが操作しやすいだろう。この技ができなくても攻略は可能だ。



## スペースジャンプ



広大な空間でも自由自在に飛び回れる。必要なアイテムはスペースジャンプ。回転ジャンプで飛び上がり、最高点に達する前後、移動速度がゼロに近くなるあたりで、ふたたびジャンプボタンを押す。そのとき押している**+**ボタンの方向に飛んでいく。この繰り返した。





# 砕

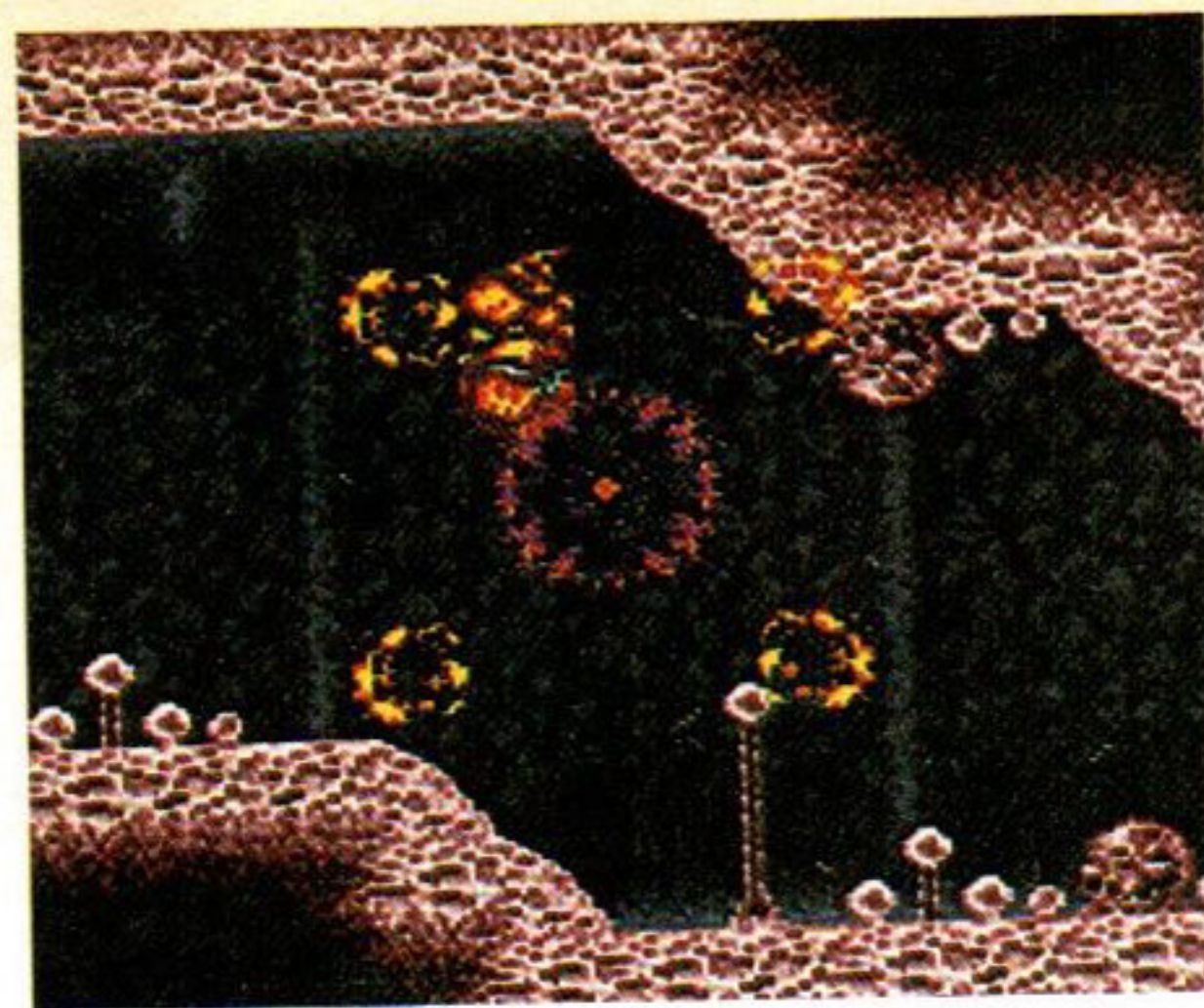
CRASH

体当たりで敵を粉碎する技には、ふたつの種類がある。短時間攻略には、有効なテクニックだから、しっかり覚えよう。

## チャージアタック



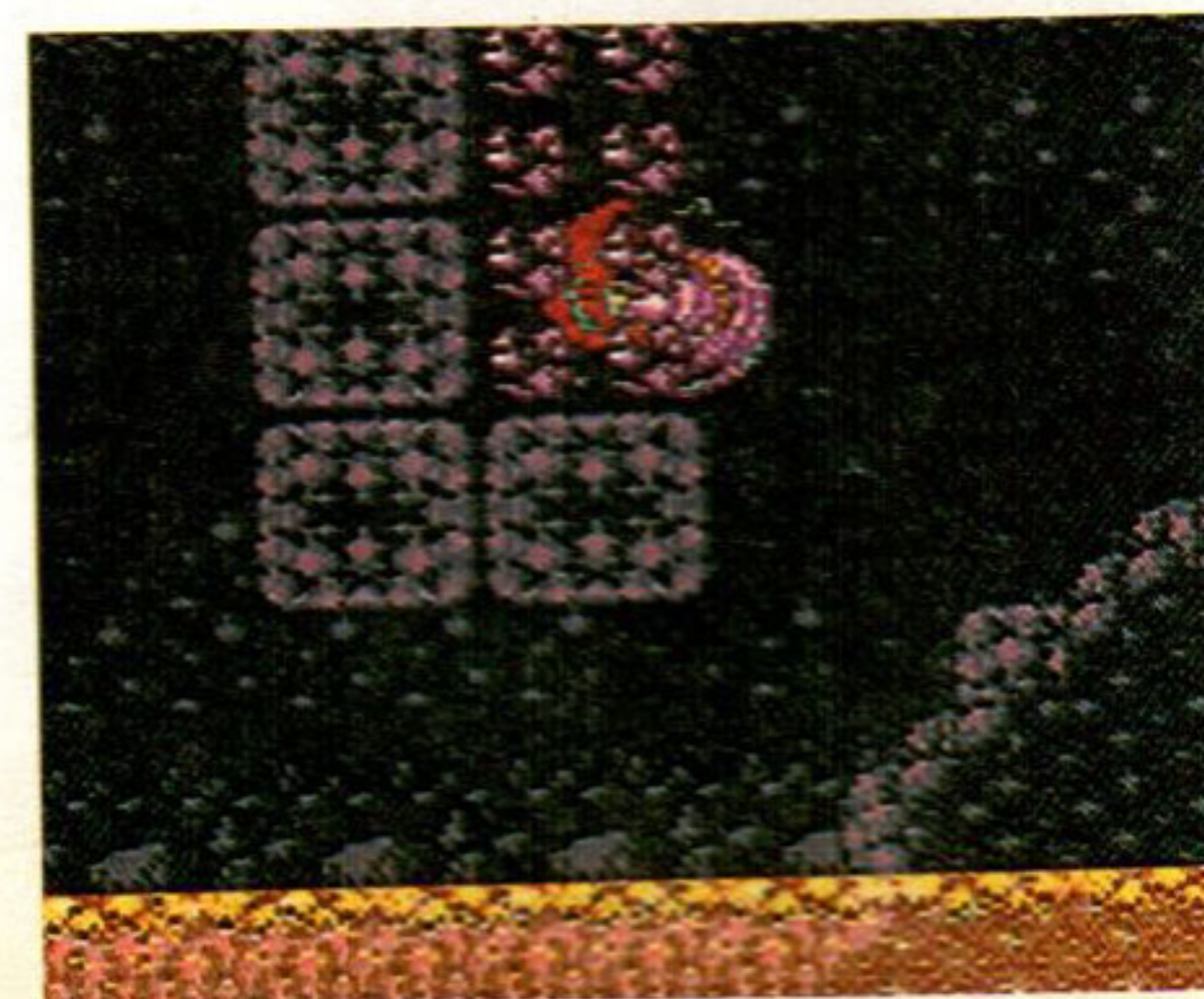
必要なアイテムはチャージビーム。ビームボタンを押しっぱなしにして、チャージ満タン状態になったら、そのまま回転ジャンプ。無敵状態に近くなり、体当たりで敵を倒せる。ただし、一回敵を撃破したら、この状態は解除される。



## スクリューアタック



スクリューアタックのアイテムが必要。敵やブロックを粉碎しながら進める、究極の体当たり攻撃テクニックだ。とくにスペースジャンプと組み合わせれば、問答無用の破壊力。ビームをしのぐパワーだ。





# 探

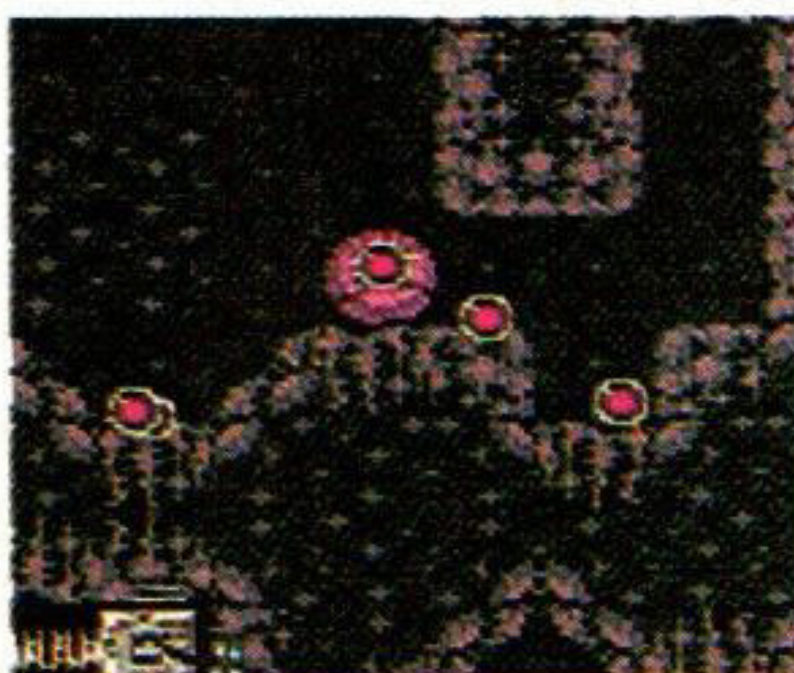
SEARCH

メトロイドは隠された道を発見し、アイテムを探しもとめるゲームだ。全アイテムを発見すれば、完全攻略を達成することになる。その基本テクニックを紹介しよう。

## ポップンボム



行き止まりのブロックや、マップデータに表示されながら通れない道。そんなところに来たら、ボムをばらまいてやろう。チャージビームをとったあとなら、完全チャージの直後に丸まるだけで、一度に5個のボムをあたり一面にばらまける。



## 天井ビーム

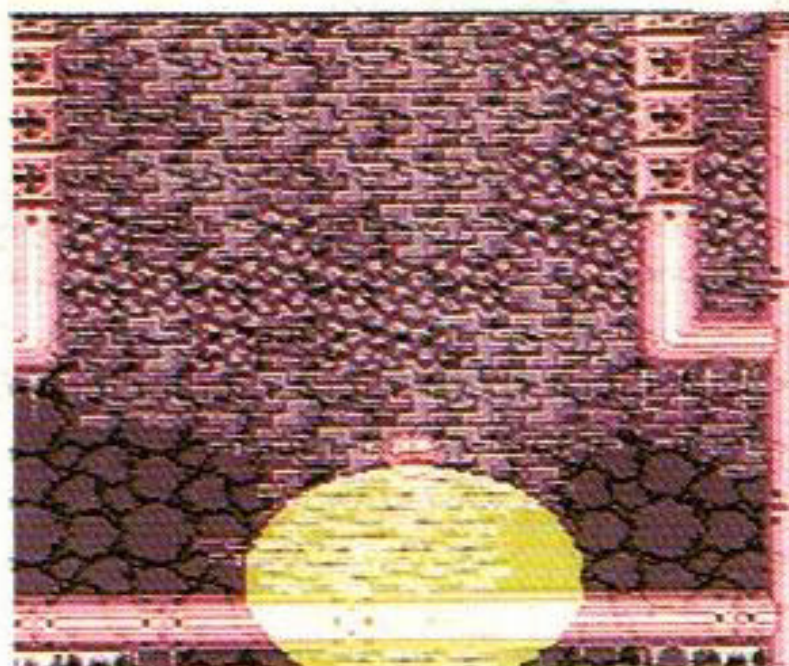
ボムで壊せるのは壁や床だけだ。しかし、天井の上にも秘密のルートやアイテムは隠されている。垂直回廊<sup>かいろう</sup>のてっぺんや行き止まりの道では、上に向けて、ビームを射てやろう。また、壁に向けて水平にビームを射つだけでも、ブロックを壊せることもある。



## パワーボム



パワーボムを使えば、ビームやボムで壊せるブロックまで、完全に破壊できる。後半、ふんだんにパワーボムを持てるようになったら、あちこちで爆発させてやろう。いちいちビームやボムで探し回るよりも効率的に隠しルートを発見できるはずだ。



## Xレイ・スコープ



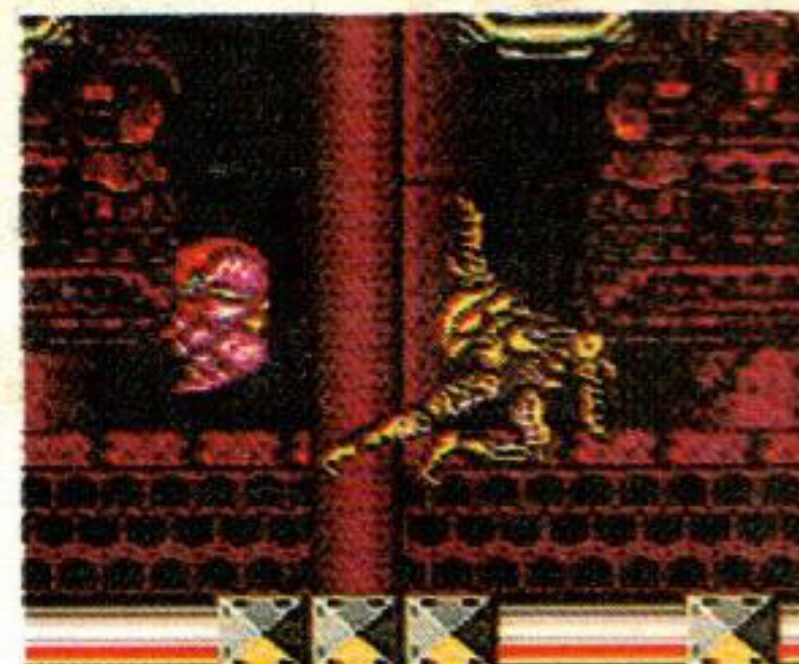
「それでもダメなら……」のXレイ・スコープだ。パワーボムを爆破させてみたものの、何も発見できない。しかし、何かがここに隠されている気がする。そんなとき、使ってみよう。セレクトボタンで選んだあとに、**B**ボタンで使う。<sup>くどう</sup>空洞状のルート発見に有効だ。



アイテムはまったく不要。簡単な操作で大ダメージを一気に回避できる技だ。マスターしておけば、なにかと便利だ。

## バック宙

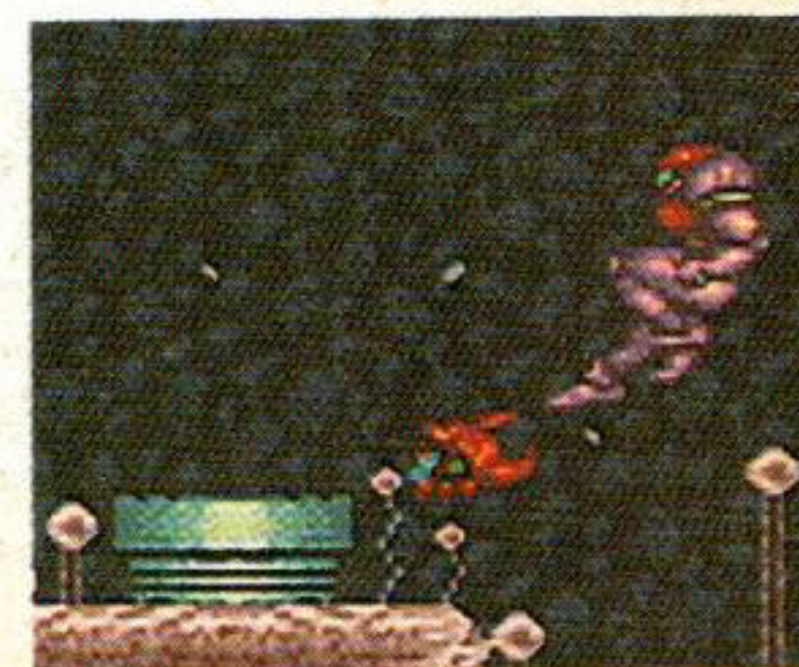
目の前にいる敵から瞬時に逃げるときに使う技だ。ジャンプボタンを押したまま、**+**ボタンを進行方向と逆に押す。これだけでサ姆斯はバック宙して、うしろに飛びのくぞ。



## 高速離脱

こちらは、ダメージを受けた直後に、そこから、一気に飛びのく技だ。とくにボスなどの強敵を相手にしたときに有効だ。

敵からダメージを受けて、サ姆斯のボディカラーが変わっている瞬間に、進行方向とは逆の**+**ボタンと、ジャンプボタン……、このふたつを同時に押す。すると、サ姆斯は敵のいない方向に一気に飛びのく。

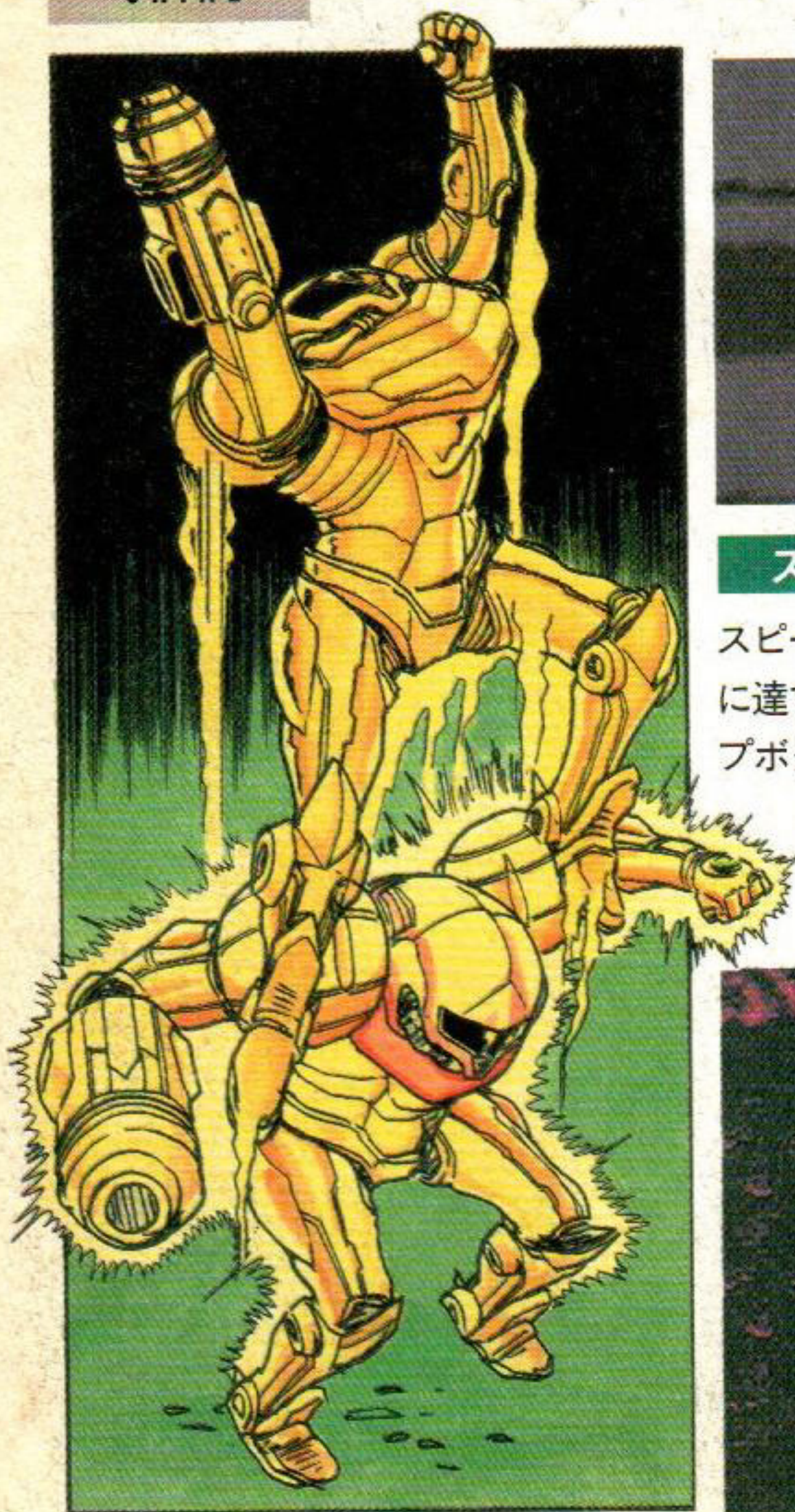




# 輝

SHINE

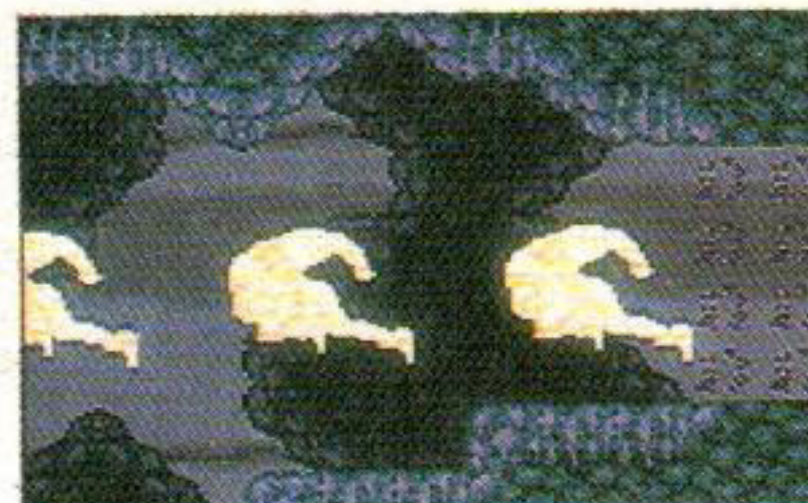
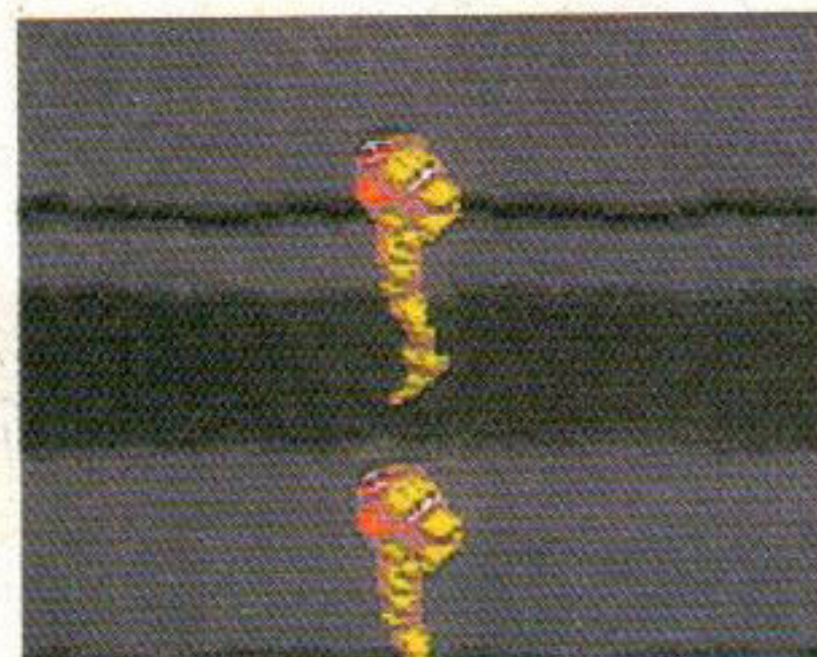
スピードブースターでサムの行動力は一気にアップする。ここに紹介する技はすべて、ダッシュして最高速に達したあとにできる。



## シャインスパーク



最高速で $\blacktriangle$ ボタンの下を押せば、シャイン完成。そのままジャンプボタンを押せば、垂直無限ジャンプ。 $\blacktriangle$ ボタンの左右を押し、直後にジャンプボタンで水平無限ジャンプ。 $\blacktriangle$ ボタンを押したままジャンプボタンで、ななめ無限ジャンプができる。

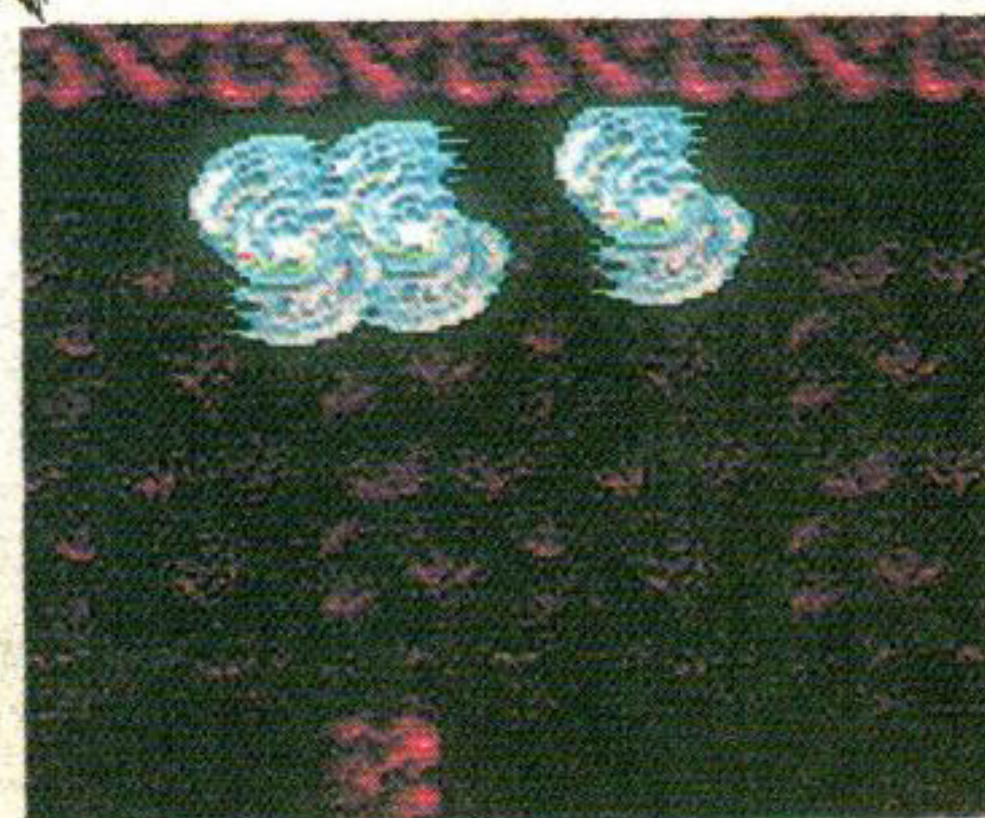


▲シャインスパークでジャンプしている間は、エネルギーを消費する。

## スーパーダッシュジャンプ



スピードブースター加速で最高速に達する。その直後にそのまま、ジャンプボタンを押せば、最高最長のジャンプができる。これができなければ、クリアできない回廊がある。

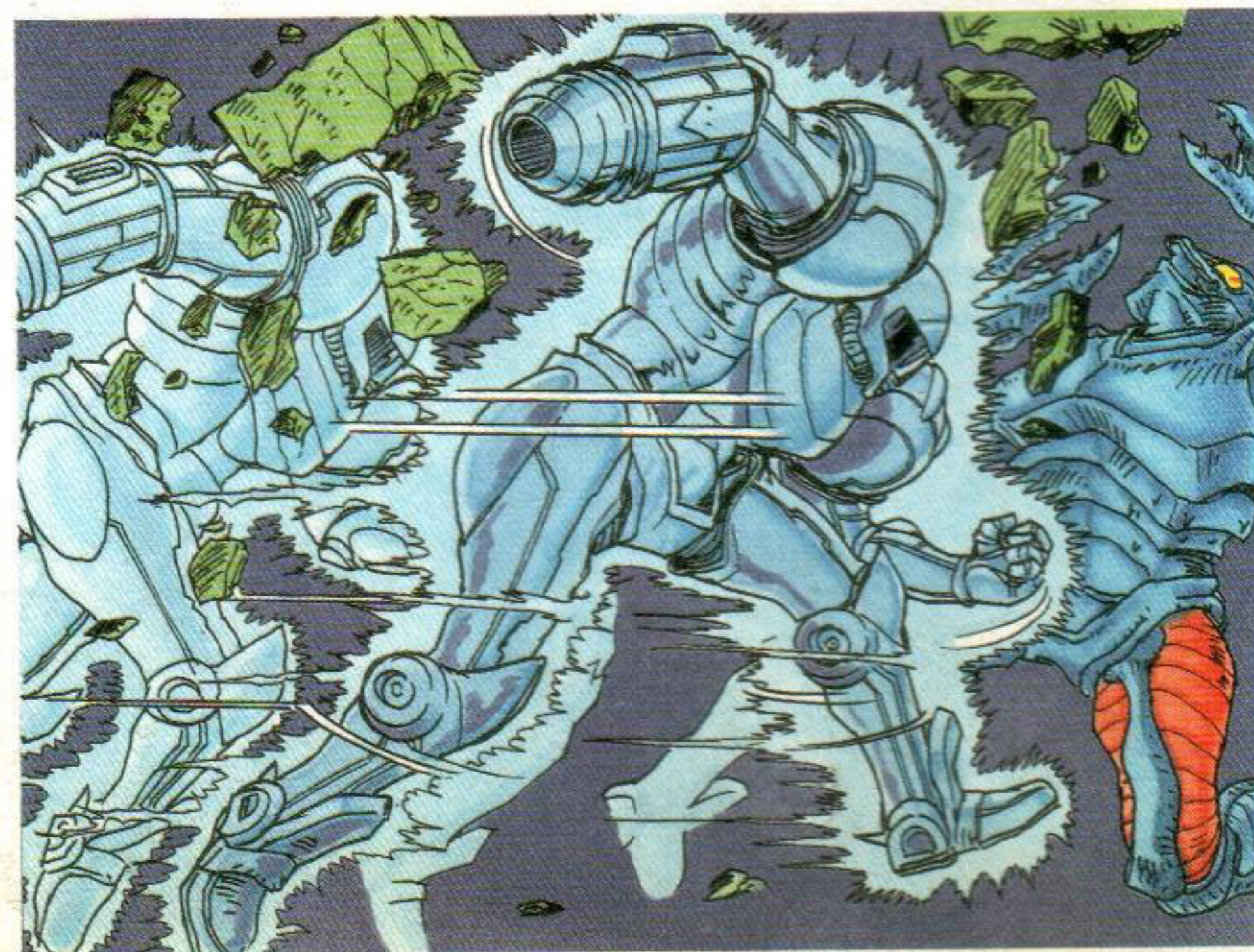
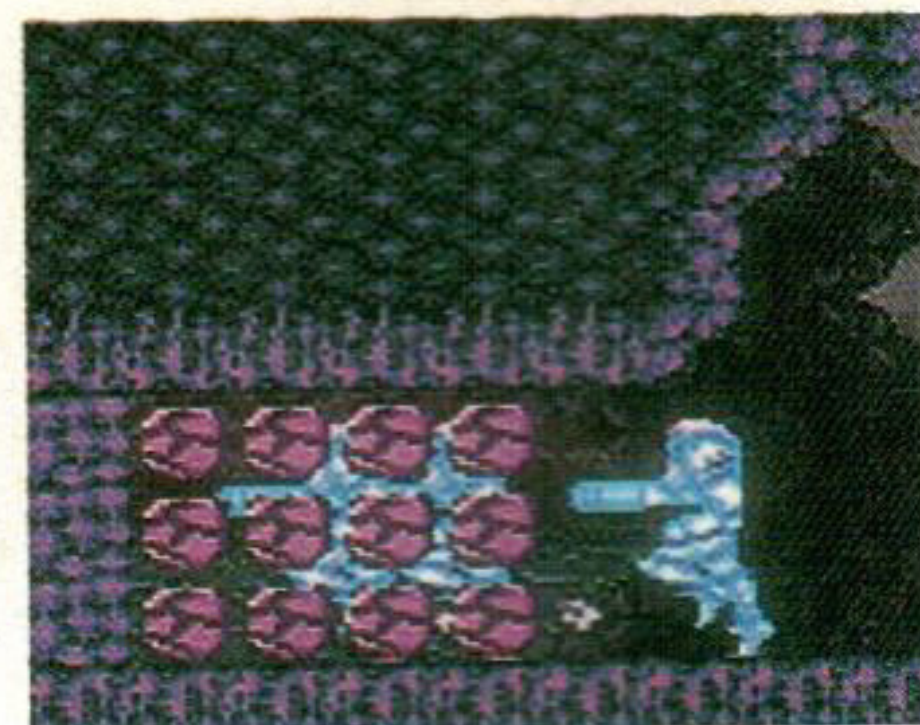


## ダッシュアタック



これはスピードブースターで加速して、そのまま走だけでできるテクニックだ。最高速に達していれば、障害となる敵やブロックをそのまま粉砕！簡単に砕きながら、走れる。

ブロックの中には、このテクニックを使わなければ、壊せないものがある。





# 域

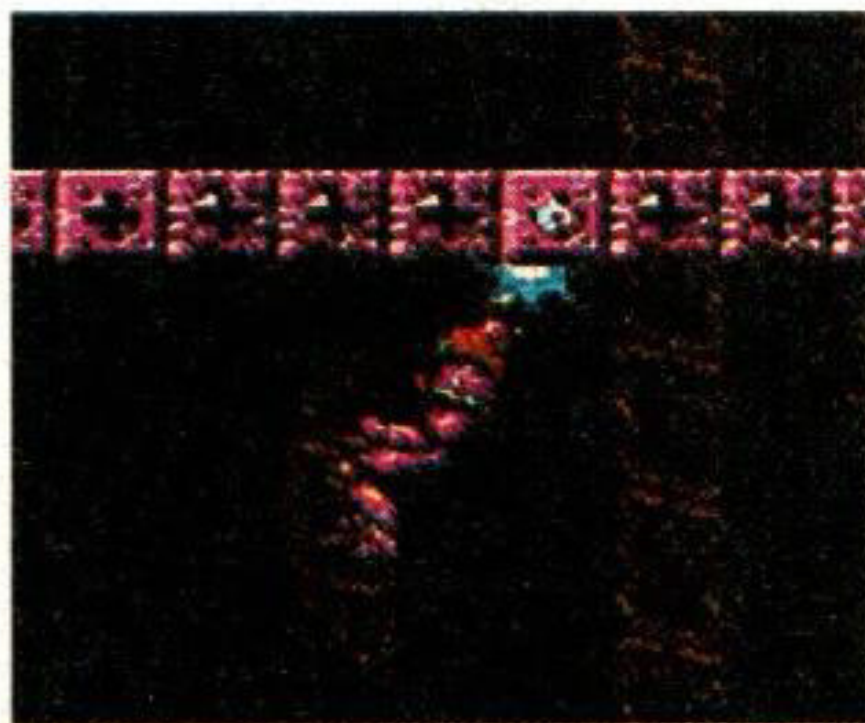
GRAPPLE

グラップリングビームを使えば、まるでターザン(!?)のように、さまざまな天井や壁を移動できる。ビームでブロックをつかみ、振り子のように進む。

## グラップリング水平移動

グラップリングビームの基本テクニック。  
Rボタンと進みたい方向の+ボタンを押しっぱなしにしておき、ビームボタンのON・OFFだけで、操作するのが基本だ。

新しいブロックをつかんだら、そのブロックの真下あたりで、ビームOFF/  
そのまま慣性でわずかに進んで、ビームON/ このくりかえしで、天井にならぶブロックを次々に、クリアしていけるはずだ。



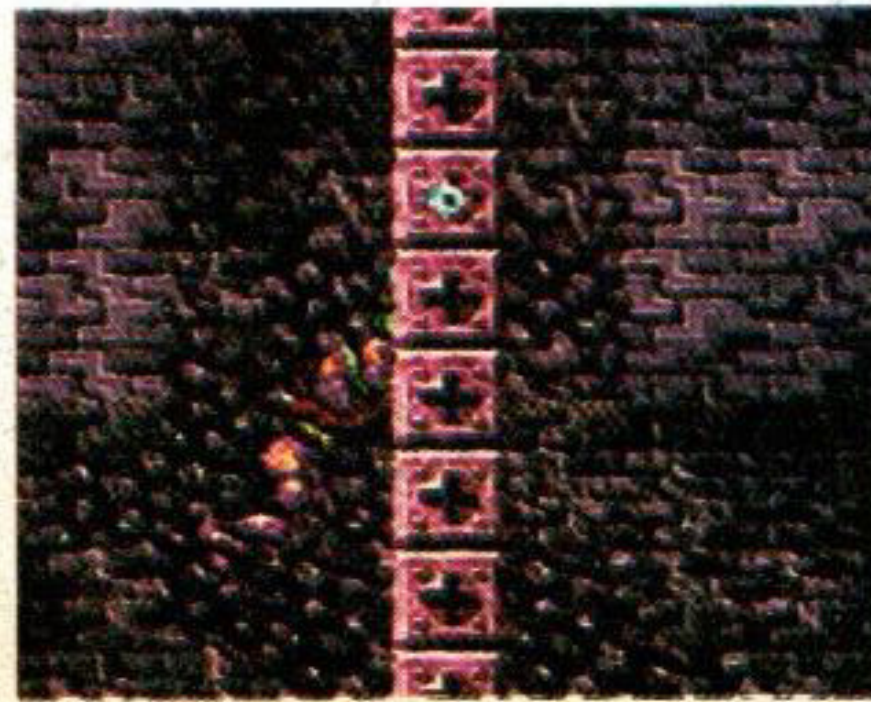
## グラップリング大回転

空中に浮かぶブロックや、敵(プワンプなど)にグラップリングビームをひっかけたら、プランコをこぐように、+ボタンでサムスにどんどん勢いをつけていく。これでサムスをぐるぐると回せるはずだ。



## グラップリング垂直移動

下の写真のようなブロック壁面では、ジャンプして、空中でグラップリングビームを水平発射する。ビームがブロックに刺さったら、サムスの身体は引き寄せられる。ビームを切ったら、キッククライムの要領で飛び上がろう。

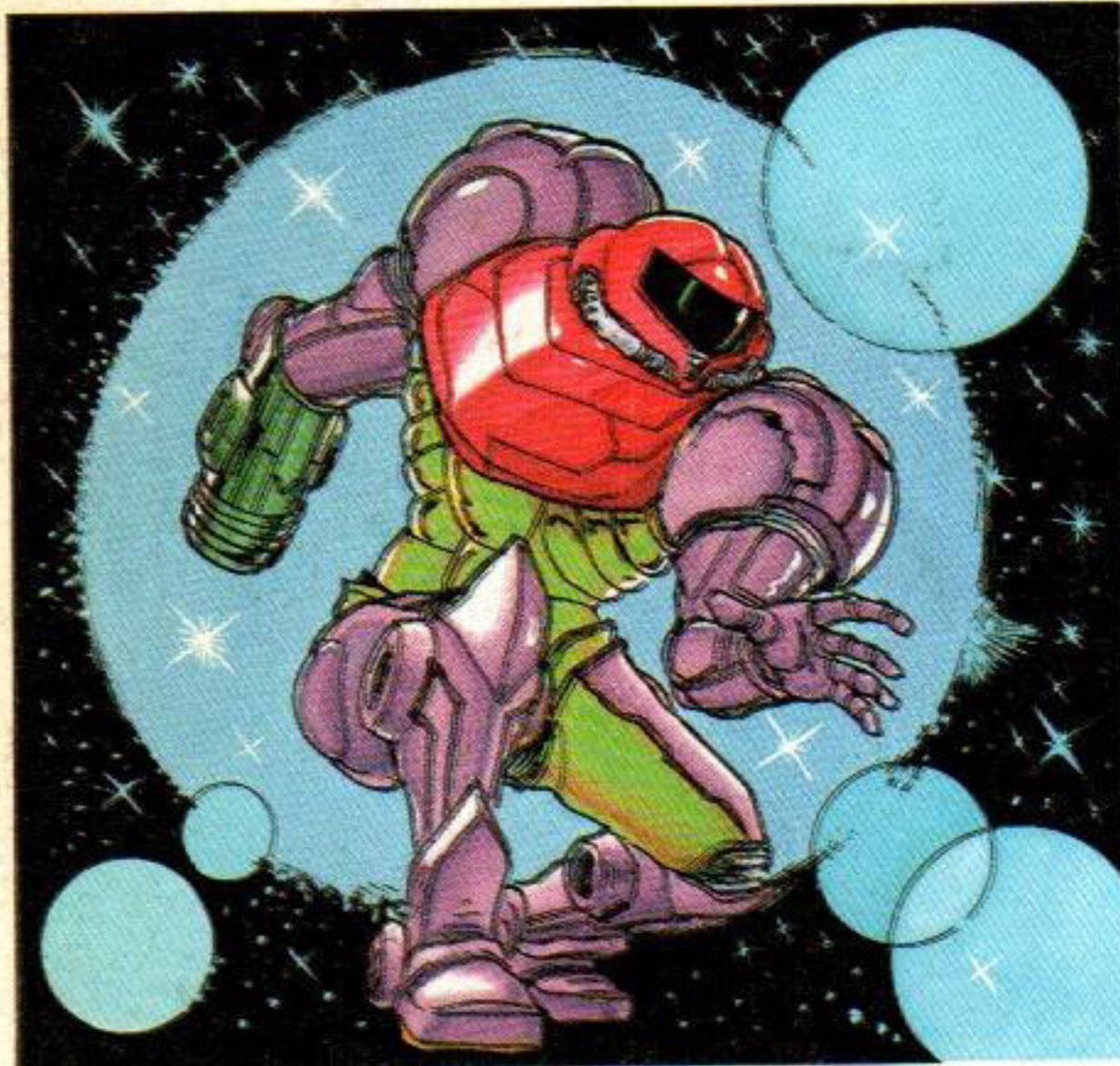




# 秘

SECRET

サマス最高の秘密テクニックがこれだ。サマス画面でチャージビームと、あるビームのふたつだけをONにする。その後アイコンセレクトでパワーボムを選択。ここからビームをチャージしていくと…。

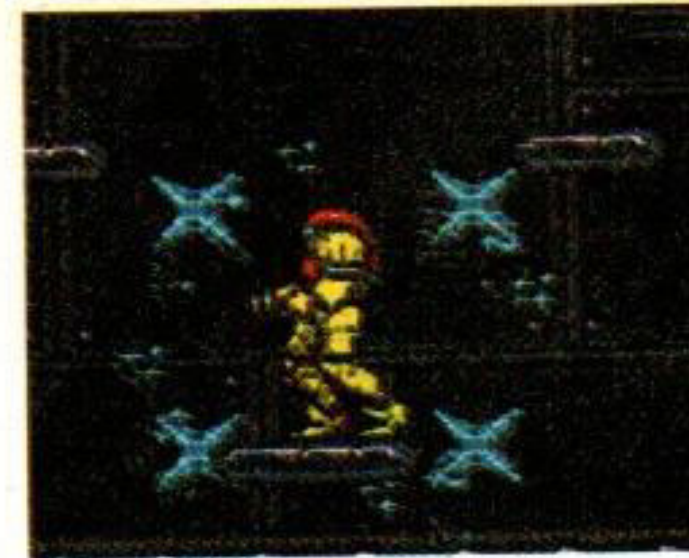


## ダイヤモンドダスト



アイスビーム+チャージビームの組み合わせ。

サマスの周囲で4つの氷の結晶<sup>けつしょう</sup>が一定時間、回転する。敵に接触すると、敵は凍りついたあとに消えて行く。

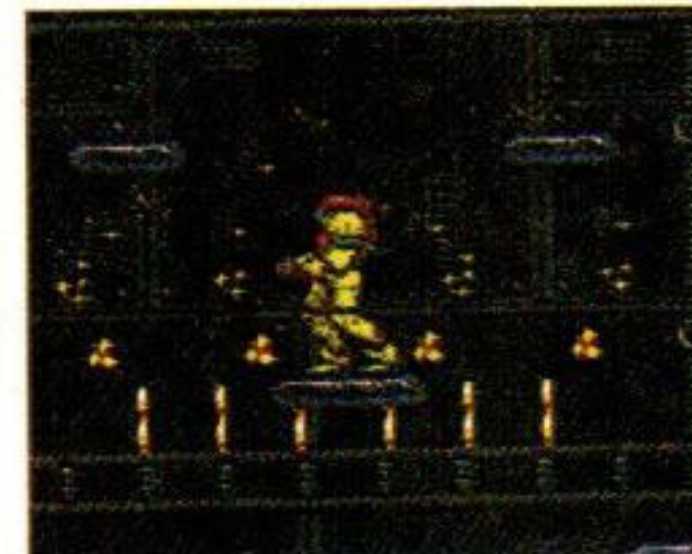


## スターダストシャワー



スペイザー+チャージビームの組み合わせ。

幅広い範囲で光の矢が上下しながら、舞いおりてくる。消える<sup>ほしくず</sup>ときの星屑まで、敵にダメージを与えることができる。

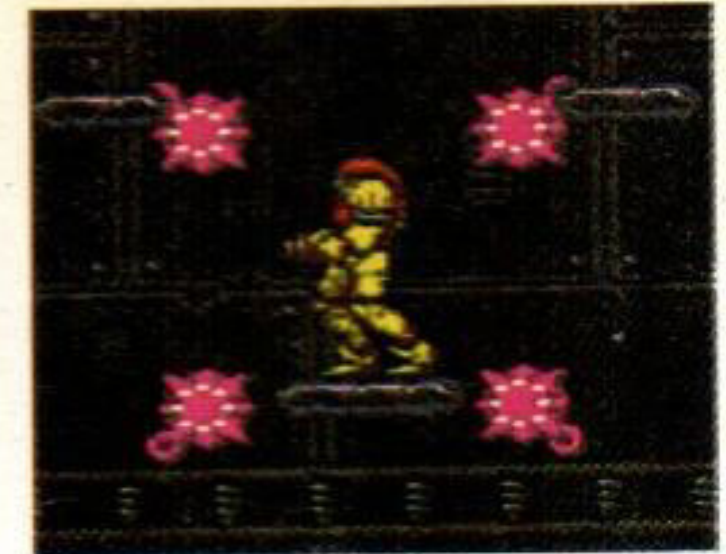


## アステロイドベルト



ウェイブビーム+チャージビームの組み合わせ。

サマスを中心にして、4個の隕石<sup>いんせき</sup>が舞い踊る。もちろん、この隕石に接触した敵は粉砕<sup>ふんさい</sup>されてしまう。

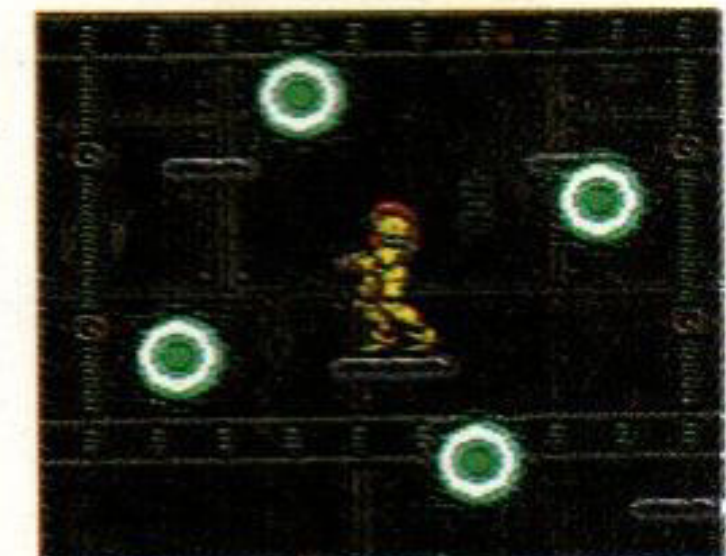


## エメラルドスプラッシュ



プラズマビーム+チャージビームの組み合わせ。

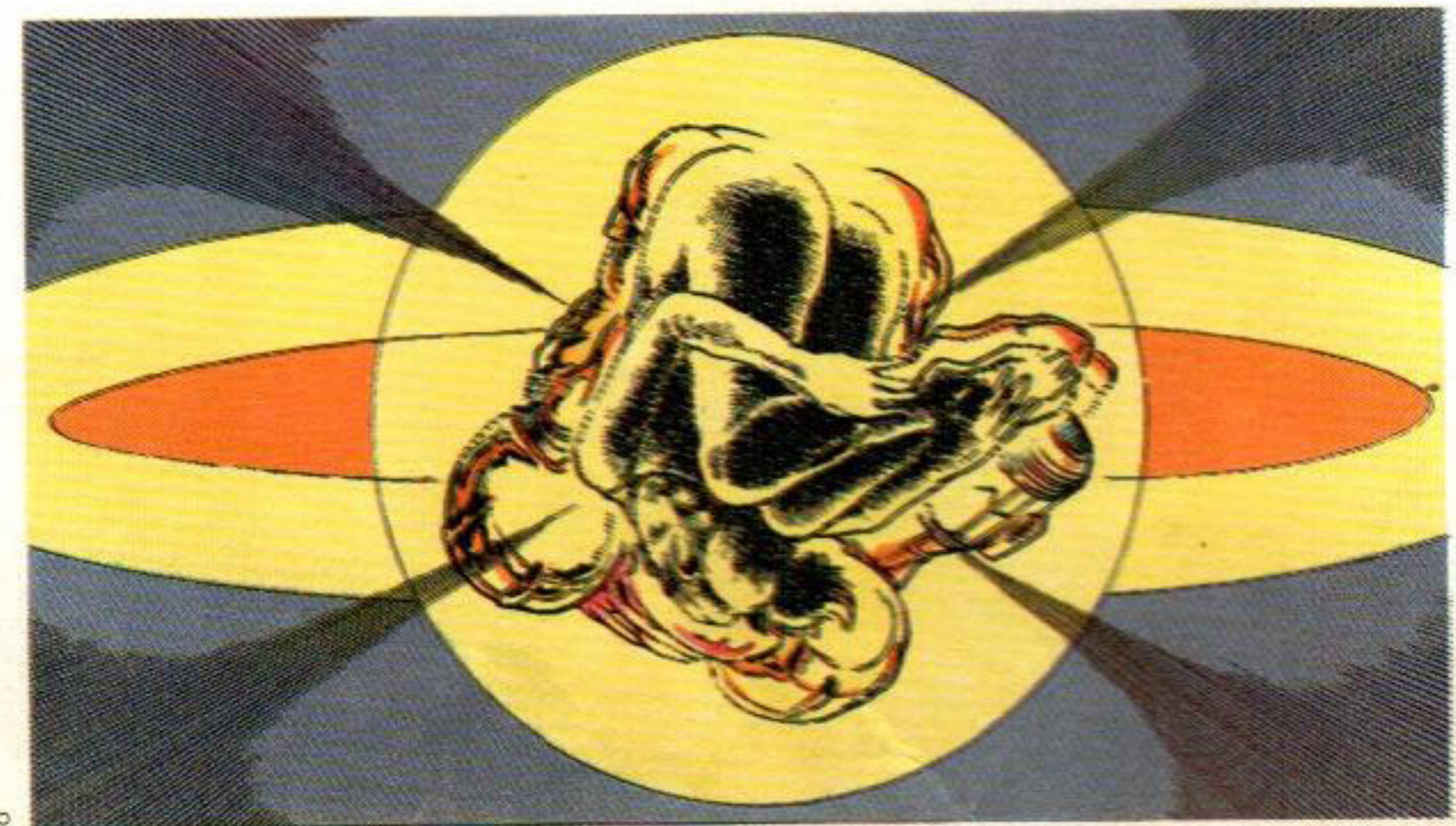
サマスを中心にして、4個の隕石<sup>いんせき</sup>が舞い踊る。もちろん、この隕石に接触した敵は粉砕<sup>ふんさい</sup>されてしまう。



## クリスタルフラッシュ



エネルギータンク、リザーブタンクとも空になっている。その上、エネルギーは30未満。しかもミサイル、スーパーミサイル各10発以上、パワーボムを11発以上もっている。そんな条件のとき、パワーボムを選択して、**+**ボタンの下と**LR**ボタンを同時に押しながら、ショットボタンを押しっぱなしにする。これでパワーボム設置完了。そのままボタンをキープすれば、爆風とともに体力が全回復する。





AREA MAP  
**REPORT OF PLANET ZEBES**  
ゼーベスエリアマップ



**LET'S  
FIGHT!**



START UP

0'00'00

船窓いっぱいに惑星ゼーベスの地表が広がる。

この星に降下するのは、これで3回目……。

数年前のマザーブレインとの戦い以前……、まだ、わたしが子供のころ、老いたる鳥人につれられて、この星の地表を歩いたことがあった。死滅した文明の遺跡と鳥人文化の名残、活発な造山活動と奇妙な進化をとげた生物たち。古い知性と新しい生命の息吹が混じりあった奇

妙な惑星だった。幼かった日々、宇宙の驚異の数かすに息をのみ、神秘にふれる喜びに身を震わせたあのころ、まさかこの惑星と自分とが、これほどまでに深いつながりを得ようとは、思ってもいなかった。

ナビゲーションコンピュータが注意をうながす。船体側面の姿勢制御ブースターが咆哮<sup>ほうこう</sup>をあげる。

わたしはゼーベスの重力に身をまかせていく。

# PLANET ZEBES

THE NORTH POLE

LANDING POINT


THE SOUTH POLE

EQUATOR

PLANET DATA

IR-1762(通称: 惑星ゼーベス) 恒星FS-176の第二惑星  
公転周期: 287.341年 自転周期: 13時間21分33秒  
赤道半径: 5201.156km 極半径: 5187.987km  
表面積:  $3.197 \times 10^8 \text{ km}^2$  体積:  $5.851 \times 10^{11} \text{ km}^3$   
質量:  $4.974 \times 10^{24} \text{ kg}$  平均密度: 9.18 g/cm<sup>3</sup>  
黄道傾角: 12.18° 単位はすべて原地球に準拠する





地表に着陸した私を雨が出迎えた。雨は船体に付  
着した宇宙塵を洗い流していく。  
地下の要塞には、ヘビーがいる！ 復活したマザ  
ーブレインがヘビーを利用しようとしている。やつ  
らがメトロイドの秘密を握れば、銀河に崩壊の危機  
が訪れることだろう。急がなければならない！

SNEAK IN

# 潜入



TIME TABLE

0'05'38

CRATERIA

## ツリーアンふたたび

惑星セーベス……。わたしは帰ってきた。

かつて、宇宙海賊と戦い、マザーブレイン

と死闘をくりひろげた呪われた惑星。

廃墟と化したツリーアンに、敵の姿はほ

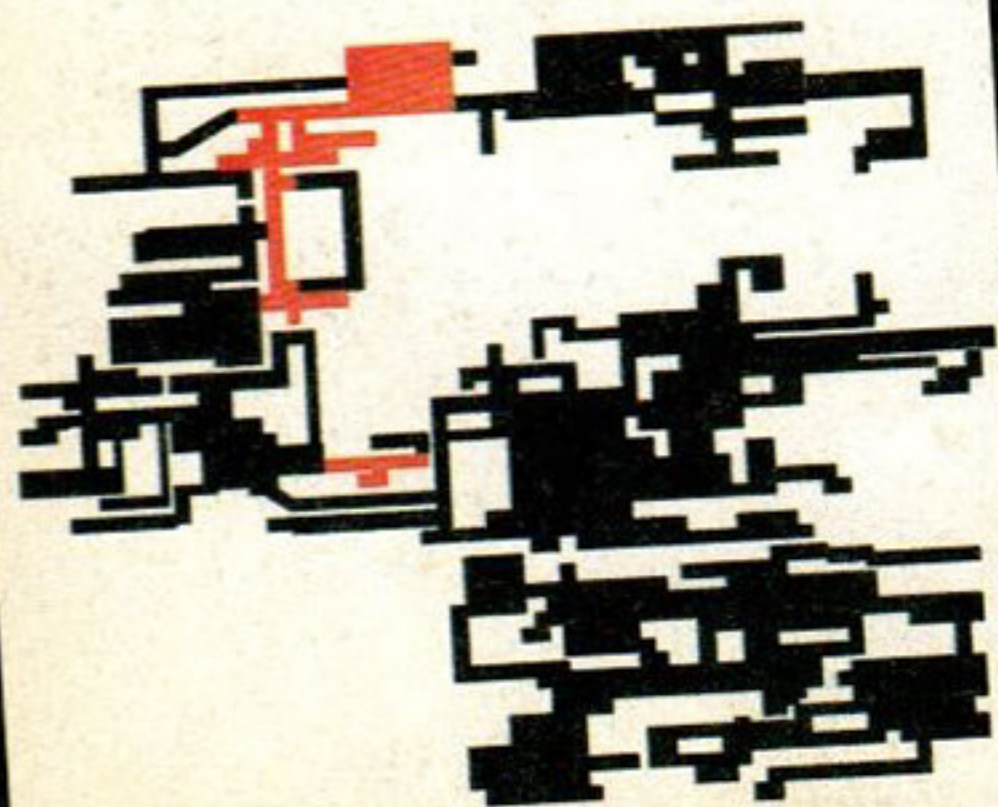
い。だが、わたしには邪悪な怪物どもの息

吹が感じられる。やつらは、わたしの到着

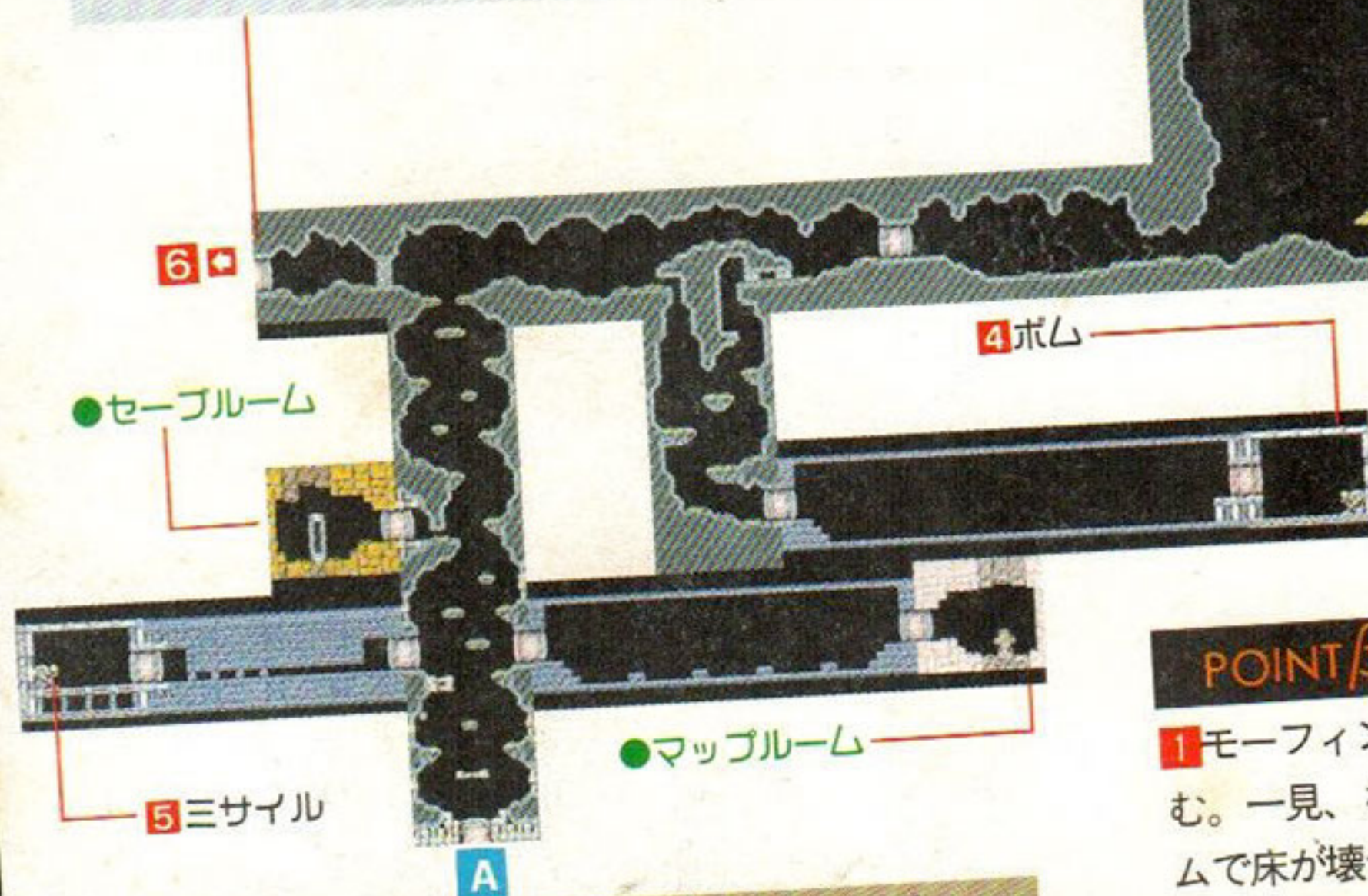
を待っているのだ！ 復讐の血をたぎらせ

て、地の底に潜んでいるのだ。

YOU'RE HERE



1 モーフィングボールと 4 ボムを手に入れたら、ボムで壁を破壊し、このゲートから、左へ途中、多少のダメージを受けてもかまわない。つぎの回廊部には、エネルギータンクが待っている。



スターシップではエネルギーやミサイルなど、最大値まで回復できる。

POINT A

### モーフィングボール

第一の目標アイテムは1 モーフィングボールだ。垂直回廊では、途中のブロックにあたらないように注意して、一気に飛び降りていこう。この時点では、敵も出現しないため、とにかくひたすら一直線に、モーフィングボールに向かうことが、時間を短縮するポイントになるのだ。とったあとは、しゃがみ射ちで、帰りのルートをひらく。



POINT B

### 第一のミサイル発見！

1 モーフィングボールをとったら、そのまま右に進む。一見、なにもないように見える部屋だが、ビームで床が壊せる。ためらわず、壊した床の下に進む。ブルーゲートの左の部屋には2 ミサイルタンクがある。これをとれば、あらゆるレッドゲートをオープンできるようになる。そのままどって、右にある3 ミサイルタンクをとりにいこう。つぎはクレテリアに帰っていく。





A

垂直回廊を登るときは、安定しにくい回転ジャンプにならないように気をつけること。

丸まってみれば、こんな通路に入れるが、アイテムがそろっていない状態では、無意味。

本書では84番目にとることになっているミサイルだが、時間が惜しくなれば、ボムをとったあとに、とりにきてもいい。

## POINT Y

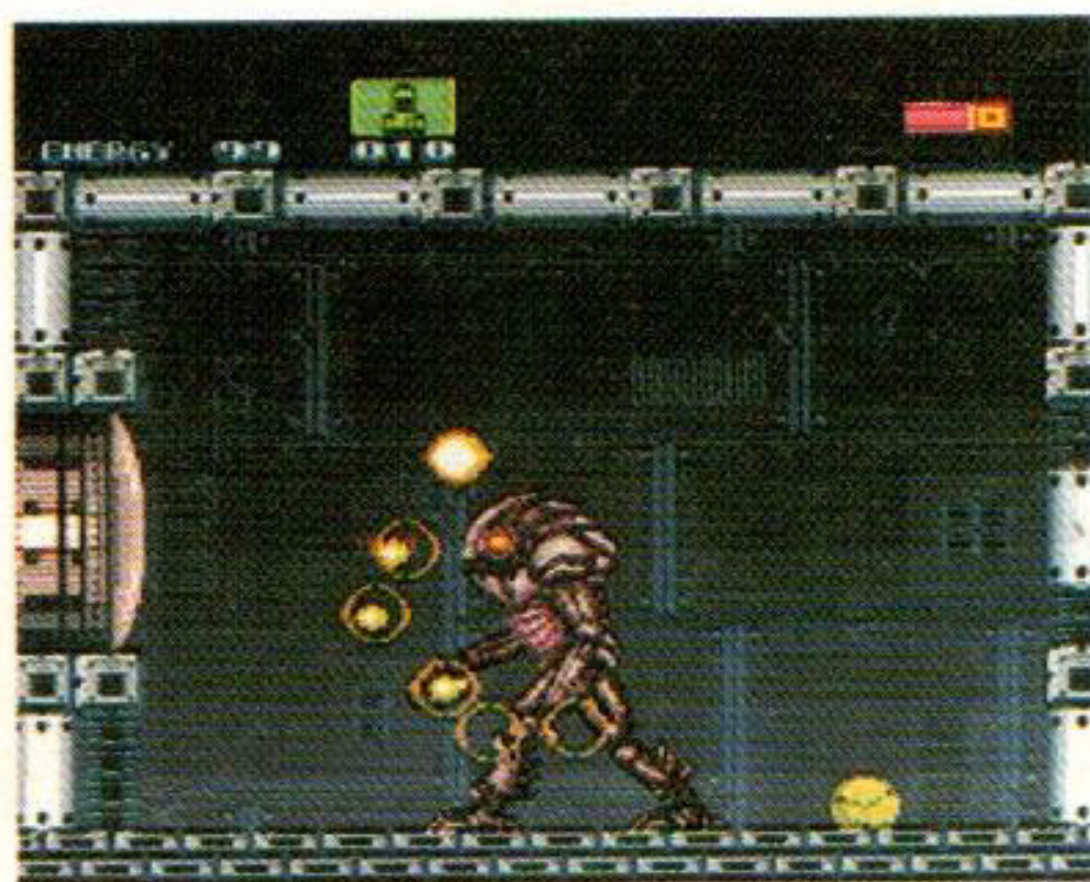
## ボム! そして……。

クレテリアにもどってきたサムス。さっそく、丸まって、**2**ボムを取りに行くことになるだろう。しかし、ボムをもっている鳥人の像には、恐るべきワナがしかけられている。

内部から、古代鳥人が遺跡を守るために作ったバトル鳥像が登場。いきなり戦闘になる。ボムをとる前に、ミサイルとライフを満タンにしておこう。

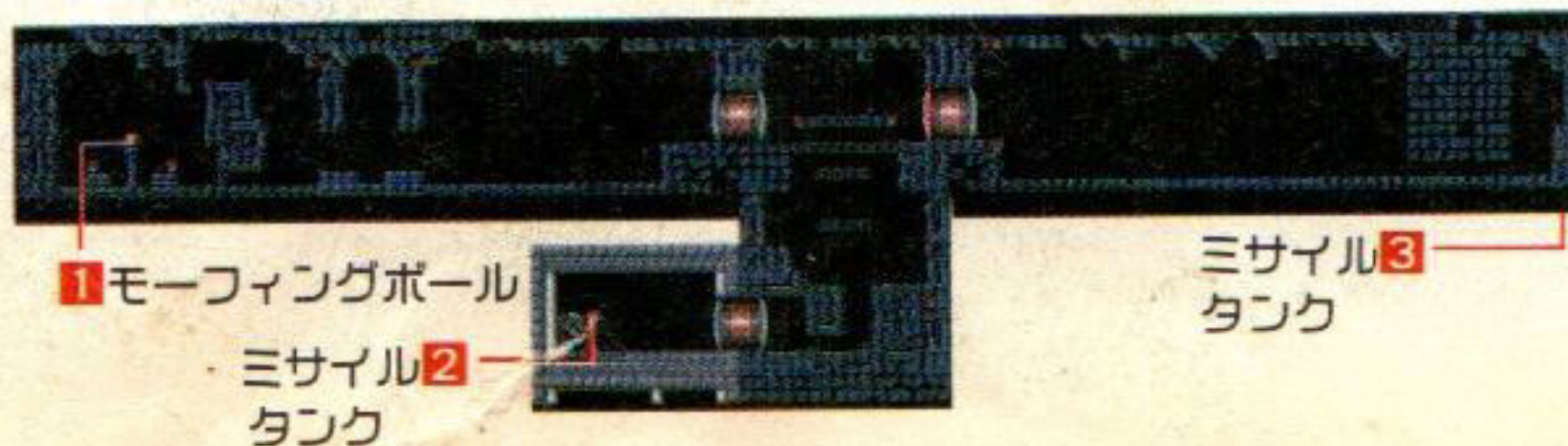
しっかりミサイルにきりかえて、10発のミサイルをたたきこむ。バトル鳥像が至近距離にせまってきたら、丸まればいい。敵の足元をそのまま転がっていけば、ノーダメージですりぬけられる。

適度な距離をキープすることが攻略のポイントになるだろう。



モーフイングボールで足元をくぐりぬける。ノーダメージで、バックをとれる。

B



1 モーフイングボール

ミサイル2  
タンクミサイル3  
タンク

## POINT O

## ボムを活用せよ!

あやしいところがあれば、とりあえずボムをばらまいてみる。これはアイテム探しの基本テクニックだ。マザーブレインをたおすまでに、サムスは何百というボムを使うことになるだろう。

せまい通路をふさぐブロックをボムで破壊し、**5**のミサイルタンクをとりにいく。マップルームには、このあと行ってもいいだろう。

つづいて、壁をボムで破壊。隠された道を切り開き、そのまま、ブルーゲートの先をめざす。



ビームとボムは無尽蔵だ。あやしいところには、遠慮なしにばらまいてやろう!

SUPER METROID  
ROUTE CHECK BOX

- 1 サムス号からクレテリア下部へ進む。
- 2 **1**モーフイングボールをとる。
- 3 ビームで床の岩を爆破。
- 4 **2****3**ミサイルタンクをとる。
- 5 クレテリア上部へもどる。
- 6 **4**ボムをとる。
- 7 バトル鳥像と戦う。
- 8 ボムを使用。**5**ミサイルタンクをとる。



TIME TABLE

0'14'08

CRATERIA

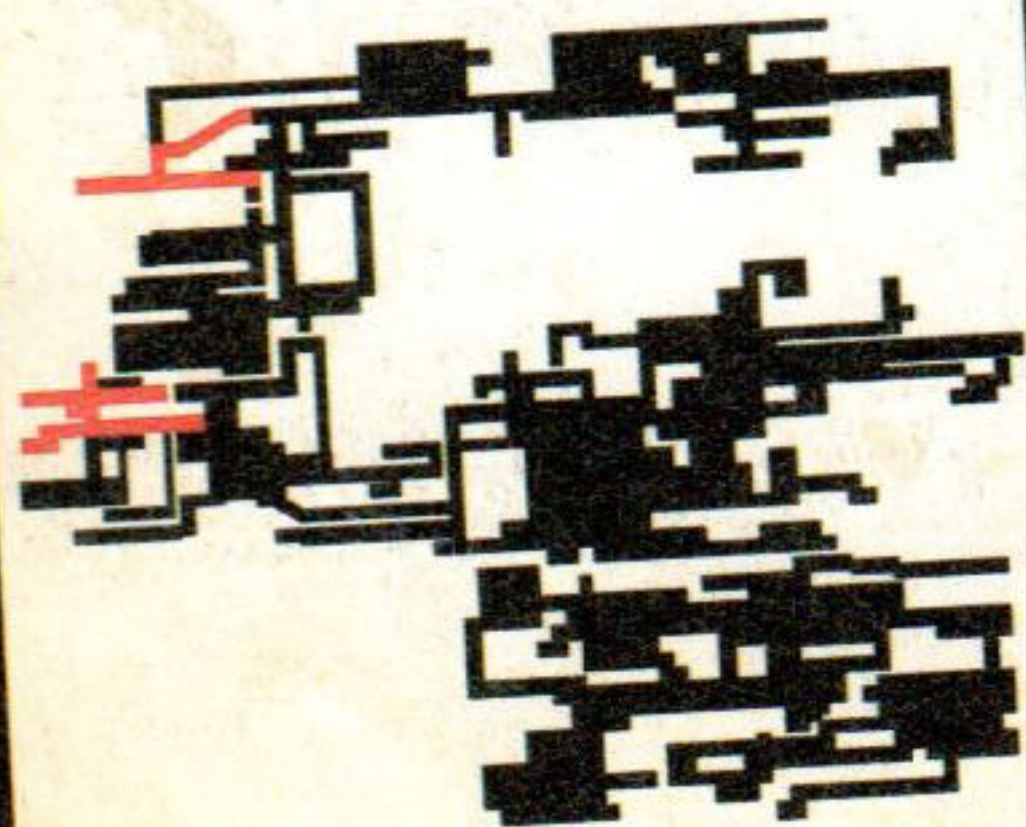
だいどう

# 悪鬼の胎動

ベルトの箱は開かれた！ 宇宙海賊が待ちうけるセーバス深部への道は、壁の奥に隠されていた。

そう、やはり予感は正しかったのだ。狭い回廊一面に遺伝子操作によって生みだされた凶悪なモンスターたちがいる。怪しげに輝き、ものほしげな触手をのばしている。できることなら、回避して進みたい……。

YOU'RE HERE



惑星ゼーベスの各地には、このような土管状の穴がいくつもある。通称、「ガススタンド」！ 飛び出してくるゼブなどを、射ってだけで、エネルギーやミサイルなどを回復できる。



この上にも秘密の回廊が隠されている。

6 エネルギータンク

謎の映像の部屋

A

エレベータにのっている時間は加算されない。

宇宙海賊はミサイルでたおすと楽だ。

7 ミサイル

● マップルーム

● ミサイルルーム

● セーブルーム



▲スピードブースターで加速しなければ、この自壊ブロックの上を走りぬげられない。

7のミサイルをとったら、この回廊の右のレッドゲートをめざす。



## POINT α

## エネルギータンク

エネルギータンクをとれば、サムのエネルギーはマックスまで回復される。このエリアでは、むりに敵をしとめようと考えずに、急いで走りぬけたほうがよい。

また、クレテリアの下部にある「謎の彫像の部屋」には、これからサムが対決していく4つのエリアの大ボスの像がある。すべての大ボスをたおしたあとで、この部屋にすれば、それぞれの像が壊れて、最終エリア、ニューソーリアンへの道が開かれる。時間短縮をめざすときは、「謎の彫像の部屋」を無視して、先を急ごう。



◀床にさりげなくおかれているエネルギータンク。これをとれば、体力完全回復。これから先では、これほど簡単にとることはできないだろう。



◀謎の彫像の部屋。クレイド、リドリ、ドレイゴン、ファントム。4体の大ボスの姿がマザープレインへの道を守っている。

## POINT β

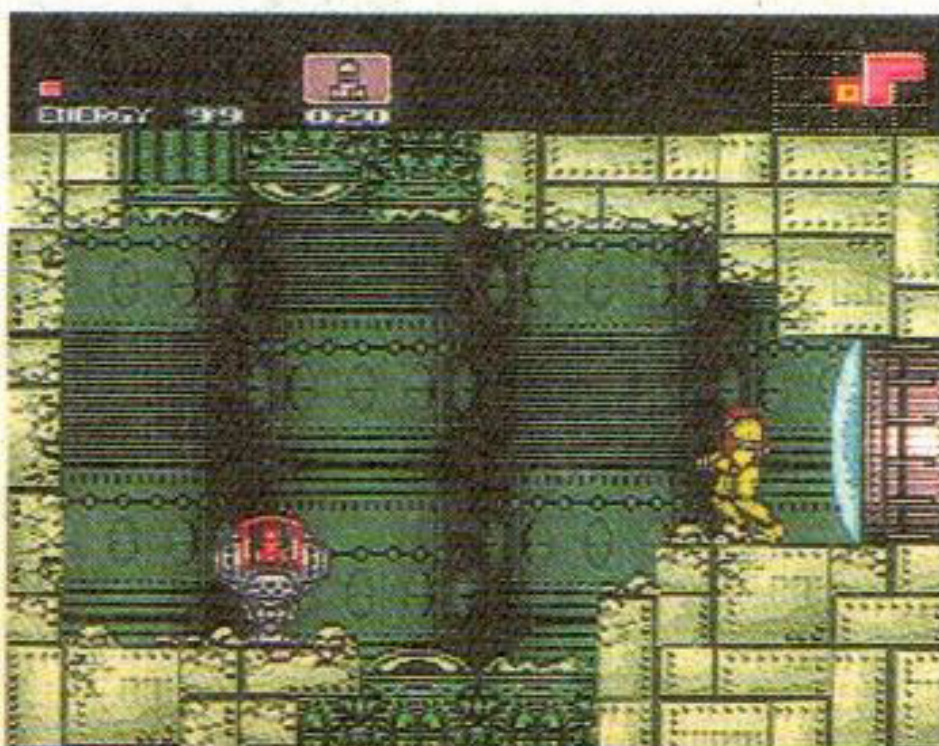
## ミサイルルームでチャージ

ミサイルは連射も可能で、かなり効果的な武器だ。惜しんだりせずおにうまく使いこなそう。

ここにくるまでに、サムスは15~20発のミサイルを持てるようになっているはずだ。現在ミサイルを最大で何発もてるか、その数はつねに意識しておきたい。もし、少なくなっていれば、ボスと戦う前に、ミサイルルームや「ガススタンド」で補給しておくこと。このエリアのミサイルルームの手前には、ホタリーがただよう広い部屋がある。1匹たおすたびに、部屋が暗くなってしまいうホタリー。極力たおさずに進むこと。進路が見えなくなってしまう。



◀ホタリー。サムの身体が接触しただけで死んでしまう、惑星ゼーベスでもっとも弱いモンスターだ。動きの軌道をよくみて、うまくかわしながら進んでいこう。



◀ミサイルルーム。15発程度のミサイルをもっている現時点では、あえてよっていく必要はない。ここによって、タイムロスになってしまいうだろう。

## POINT γ

## L・Rボタンで、ななめ射ち

サムのスーツにはさまざまな能力が秘められている。すべての能力をひきだし、使いこなすことが、攻略のカギになる。

なかでも、ななめ射ちは、もっとも基本的で、必要不可欠なテクニックだ。

天井から飛んでくるリオや、地を這うジューラは、LボタンやRボタンを使いわけ、はやめに撃破！進路を確保しよう。

ななめ下射ちは「ガススタンド」でも有効だ。



▲ななめ上射ち。天井の敵を安全に粉碎できる。

SUPER METROID  
ROUTE CHECK BOX

- 1 ボムを使用。壁を破壊し、プリンスタ左へ進む。
- 2 **6** エネルギータンクをとる。
- 3 マップルーム。マップ情報のアクセス。
- 4 **7** ミサイルタンクをとる。
- 5 ボムで壁を破壊。プリンスタ右下に進む。



TIME TABLE

0'16'15

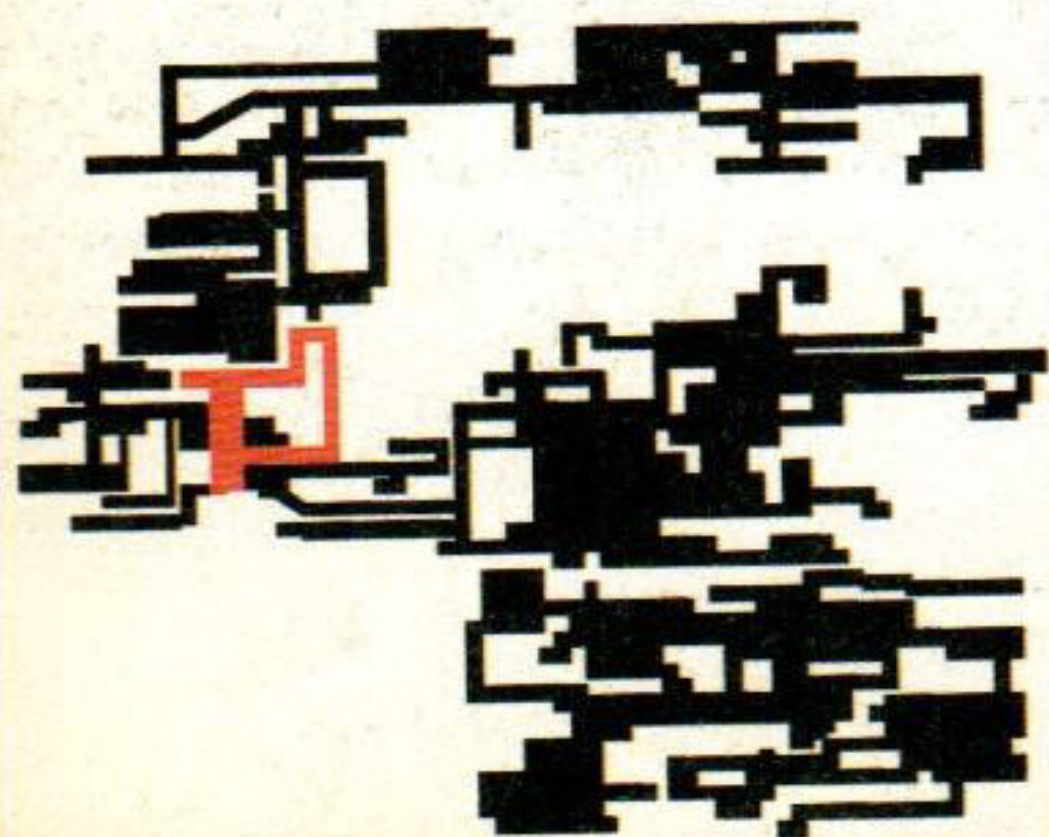
BRINSTAR

## 対スポア・スポン戦

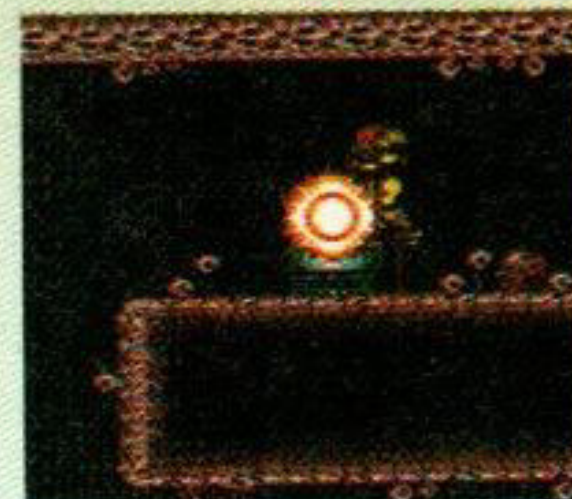
スポア・スポン！ 重力に挑戦するかのように巨大化した植物。遺伝子操作によって、チタン合金よりも硬くなった殻には、ミサイルはもちろん、チャージビームさえも通じない。空中からは、種子がたどい落ちてくる。

どんな敵にも弱点はあるはずだ。わたしの目の前で、やつは大きな口を開いた……。

YOU'RE HERE



「ガススタンド」。スポア・スポンとの決戦前、セーブルームでデータを記録したら、ここで、ミサイルとエネルギーを満タンにしておこう。土管のへりにつまさき立ちして、ななめ下にビームをかまえること。

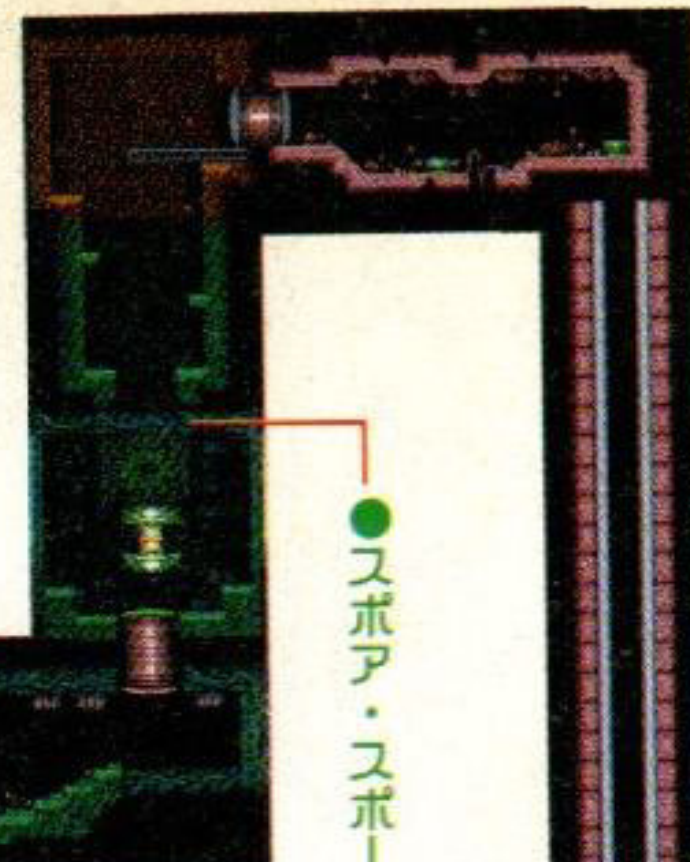


20〜25発程度のミサイルが持てるはずだ。

●セーブルーム



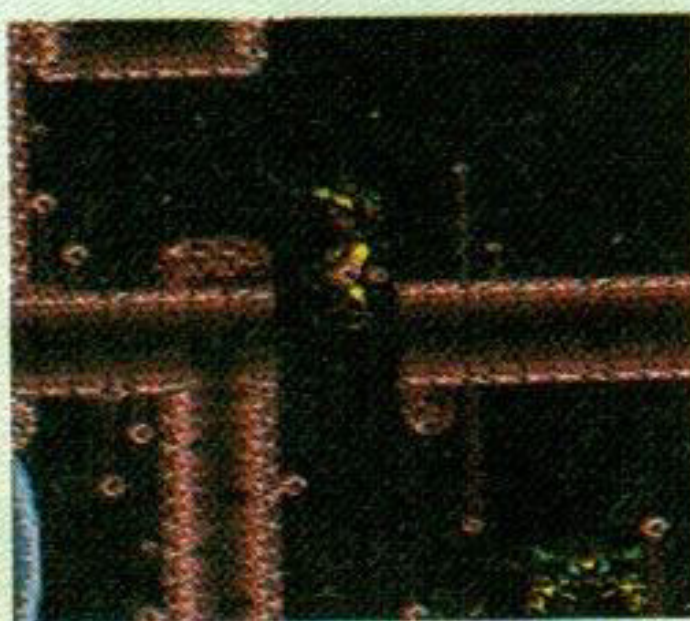
●スポア・スポン



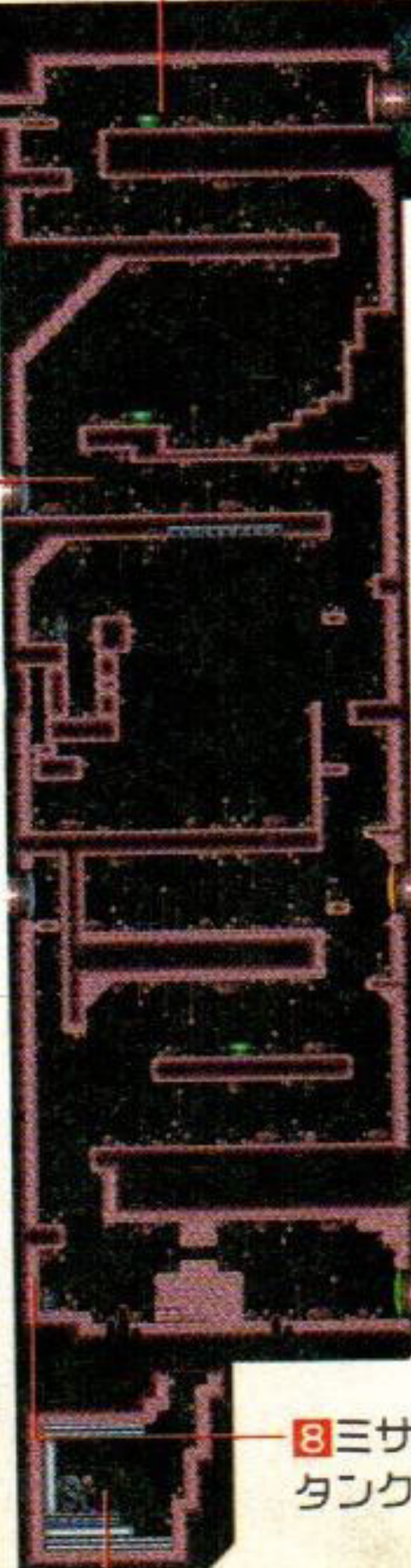
スポア・スポンとの決戦後、さらに上に登り、自壊ブロックから飛び降りれば、**10**スーパーミサイルタンクが手に入る。これですべてのグリーンゲートはフリーパス。エリア下部のグリーンゲートから、プリンスタの右エリアへ進め。

**10** スーパーミサイルタンク

自壊ブロックの落とし穴。その場所を覚えれば、一気に近道ができるようになる。



**7**



**11**

**8** ミサイルタンク

**9** チャージビーム

**9** チャージビームがある鳥人像の台座で、ボムを爆破させてみよう。パワーボムのアイコンブロックが出現する。この下に、秘密の通路が隠されているのだ。72ページを参照のこと。



## SUPER METROID ASSAULT ONE



▲安全地帯。種子をビームで射ち、攻撃チャンス待つ。

### 巨大植物の核を射て！

スポア・スポンは、巨大な殻に包まれた植物だ。

その殻はかたく、サムスのビームやミサイルでは傷ひとつつけられないだろう。しかも、天井にある根から、雨のように、種子を降らせてくる。もちろん、種子にあたればダメージを受けてしまう。

スポア・スポンは部屋の中を円軌道を描いて、動きまわる。その軌道を観察していると、絶対にやっけないポイントがあることに気がつくだろう。そう、安全地帯があるのだ。左上の写真のように、



## SPORE-SPAWN

### VS スポア・スポン

すかさずセレクトボタンを押し、ミサイルを装備。口が閉じる前にジャンプして、中心核にむけて、1〜2発射ちこむ。このくりかえしで、撃破できるはずだ。



▲攻撃チャンス。ジャンプして、ミサイルを連射する。

安全地帯でしゃがめば、スポア・スポンの殻が当たることはない。この位置でビームを連射。種子を射てば、ミサイルなどの補給アイテムになる。スキをみて、ときどき拾っておこう。スポア・スポンの動きがとまり、口を開けたときが攻撃のチャンスだ。

### POINT α スーパーミサイルで道を作れ

スポア・スポンを撃破し、**10**スーパーミサイルタンクをとったら、左の巨大回廊にもどる。回廊の右下の、グリーンゲートをスーパーミサイルで開け、右に進んでいく。

スーパーミサイルは対ボス戦に不可欠のパワフルなアイテムだ。いまはまだ5発しかもてないが、これから、アイテムを集めていくと、最大50発までもてようになる。



### SUPER METROID ROUTE CHECK BOX

- 1 **8**ミサイルタンクをとる。
- 2 ボムでルートを確認。**9**チャージビームをとる。
- 3 スポアスポンを撃破。
- 4 自壊ブロックにのり、そのまま下降。
- 5 **10**スーパーミサイルタンクをとる。
- 6 スーパーミサイルでブロックを破壊、脱出。
- 7 スーパーミサイルでグリーンゲートを開ける。



TIME TABLE

0'21'38

BRINSTAR

だん かい

## 帰らざる断崖

底が見えないほど深い垂直回廊……。こ

こを飛び降りなければ、プリンスの奥や、

ノルフェアにはいけなし。落下の衝撃から

は、スーツが身を守ってくれることだろう。

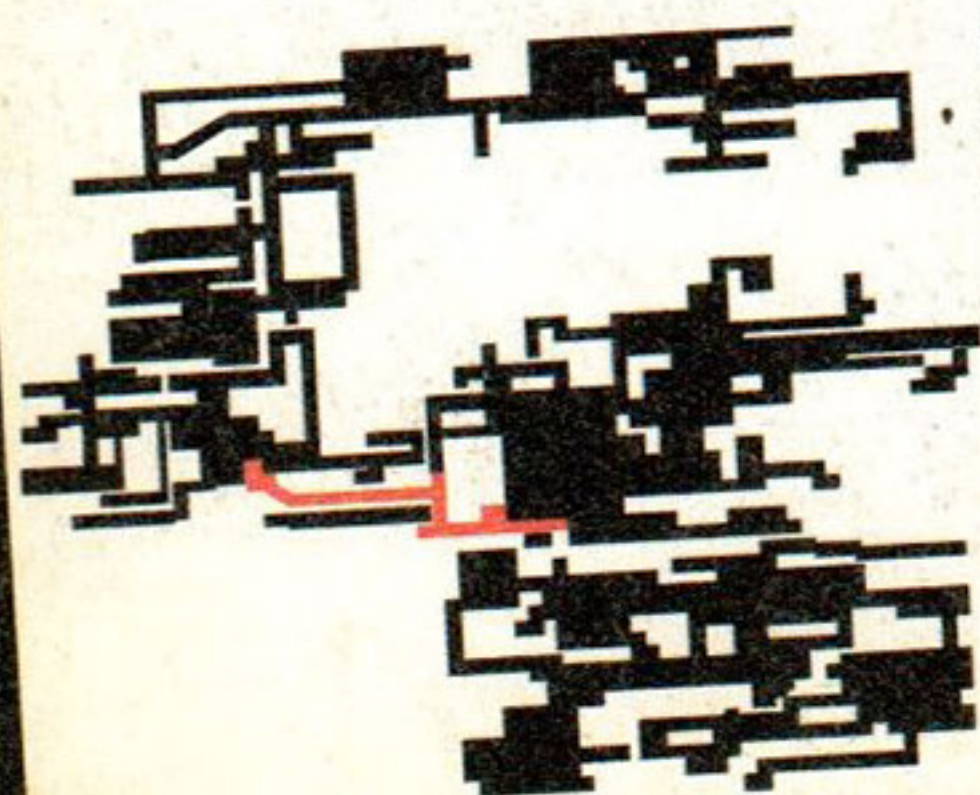
だが、いまのジャンプ力と装備では、い

たたびここに帰ってこれない。

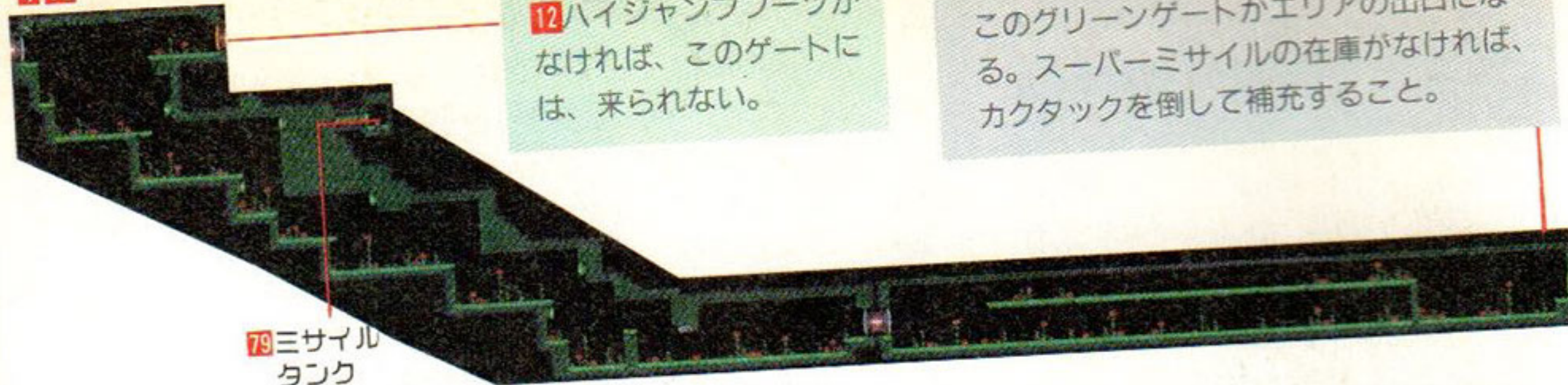
ポイント・オブ・ノー・リターン！ 自

由落下。風の音が聞こえる。

YOU'RE HERE



10



12 ハイジャンプブーツがなければ、このゲートには、来られない。

このグリーンゲートがエリアの出口になる。スーパーミサイルの在庫がなければ、カクタックを倒して補充すること。

POINT α

## ブルーシャッター

現在の装備では、このエリアにあるアイテム(79)ミサイルタンクなどは、まだとれない。ノルフェアをめざし、かけぬけること。無用な戦いを避け、25ページの垂直回廊をめざしていこう。

サイドホッパーやカクタックなど、このエリアには、さまざまな敵が出現する。とくに上下に揺れ動くリオの動きには注意。防御力が高く、出現数も多い。ブルーシャッターをあけたら、すぐにミサイルを装備し、確実に撃破していこう。発射したミサイルのロス、その後、リオが返してくれる。ミサイルの使いおしめはエネルギーのロスにつながる。



▲ブルーシャッターの窓をビームで射つ。



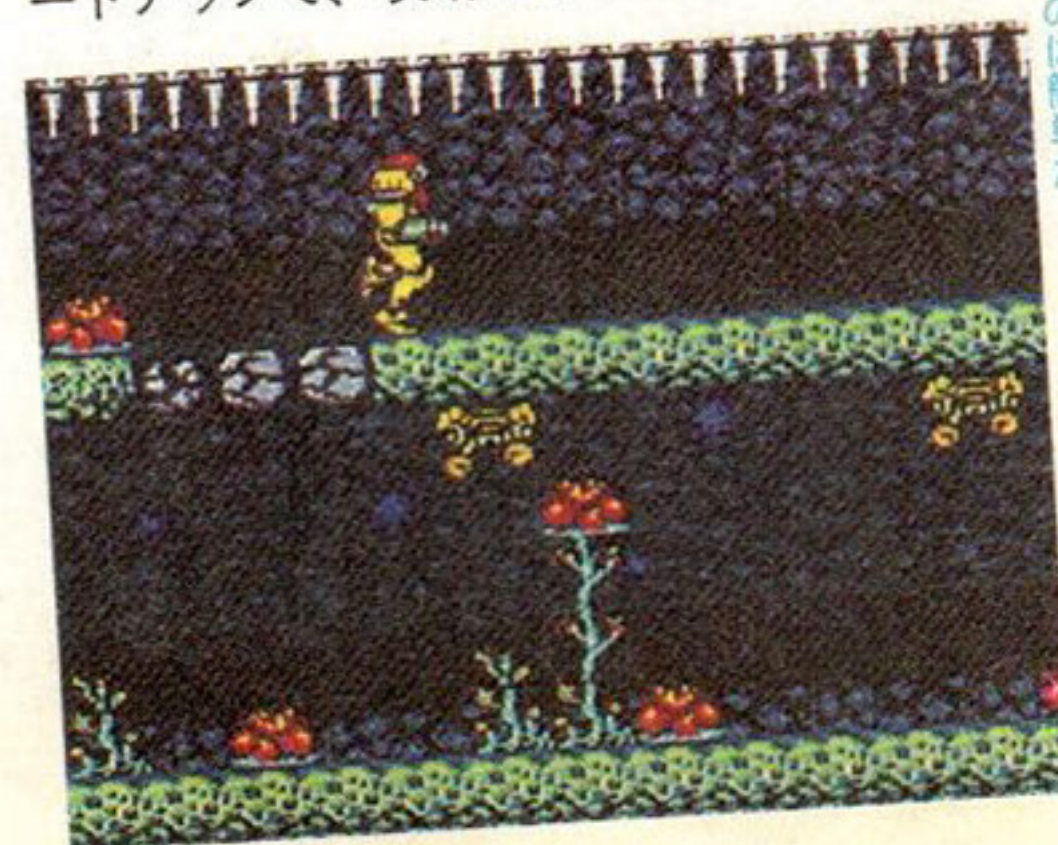
▲サイドホッパーに、すかさずミサイルを発射。

POINT β

## 自壊ブロック

普通に歩いていると、下に落ちてしまう自壊ブロック。ここでは、ダッシュボタン(B)を押して、走りぬけること。あとでとれる20スピードブースターがなくても、ここはクリアできる。壊れるブロックを後に、簡単に進めるはずだ。

ここにかぎらず、ダッシュボタンはいつも押しっぱなしにするくせをつけておこう。指を離すのは、ボス戦や垂直回廊を登るときくらいにしておく。スピードアップで、攻略時間の短縮につながる。



もし通過に失敗して下へ落ちてでも、自壊ブロックはすぐ再生する。再度チャレンジするのは簡単だ。



この上に行くためには、アイスピームが必要。リッパを凍らせて、足場にする。

ノルフェアで12ハイジャンプブーツをとったら、ここにもどり14スペイザーをとる。左下の天井をビームで壊し、ここに来る道を作ること。これで、クレイドとの決戦準備は完了。

イエローゲート。22パワーボムと27グラップリングビームをとったら、入る。

エネルギールーム

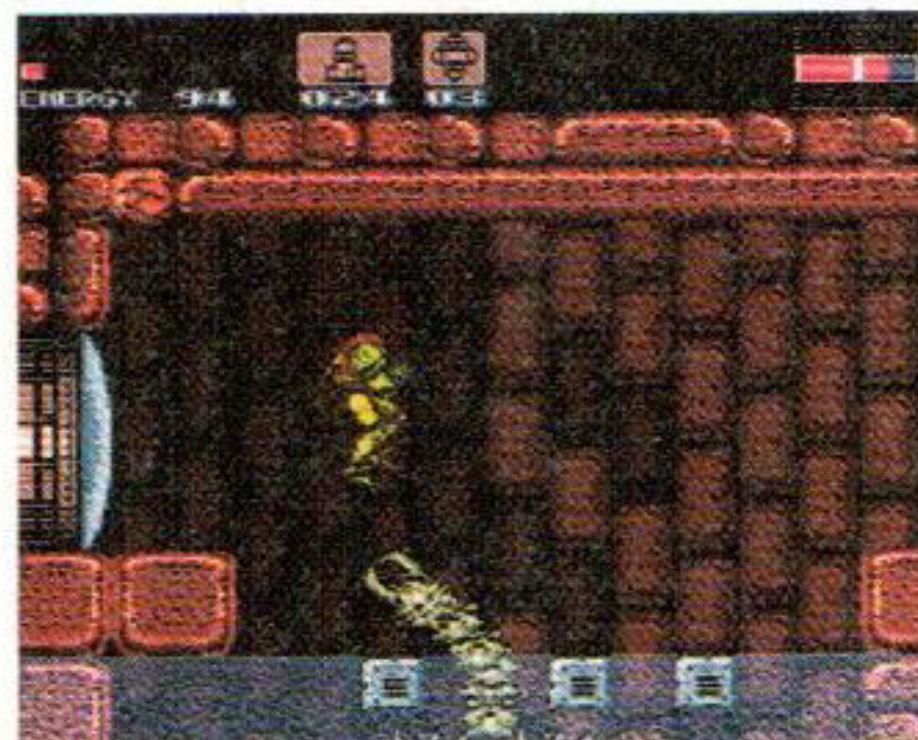
エネルギールーム。ここは、それほど重要ではない。エネルギーがそんなに減っていなければ、よる必要はない。パワーボムをとったあと、よればいだろう。

## POINT Y

## グラップラー

水の中から身体をのぼし、サ姆斯をつかみ、水中へと引きずりこむグラップラー。

このエリアには2体のグラップラーがいるが、あせる必要はない。たとえば、左から右に進む場合。グラップラーの左のブロックの上で、動きだすのを待ち、グラップラーが身体をのぼしはじめたら、落ちて、上を飛び越せばいい。



着いて、上を飛び越せばいい。

◀グラップラーの反応は鈍い。動き続けるサ姆斯には、追いつけない。

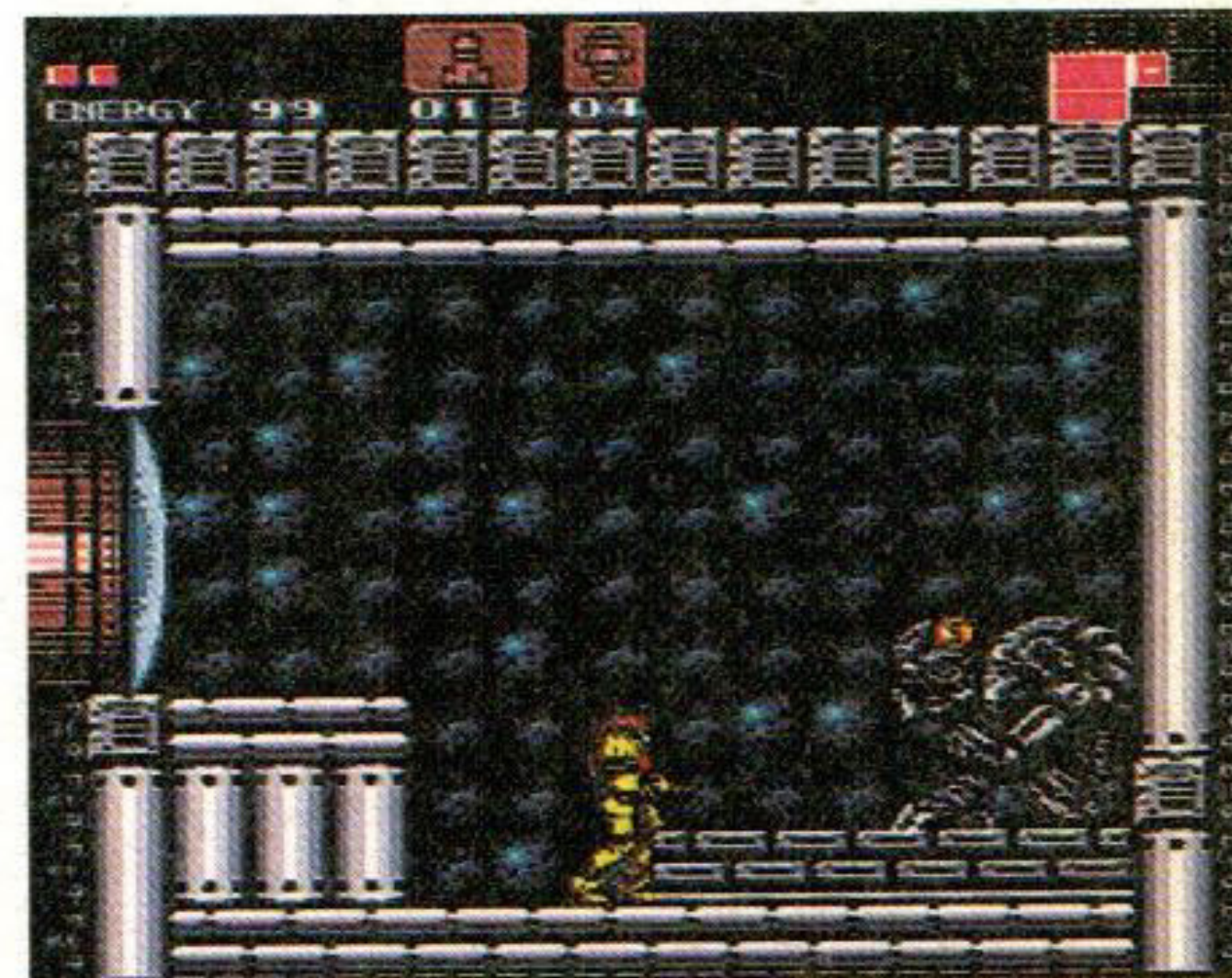
14 スペイザー

## POINT D

## スペイザー

ノルフェアでハイジャンプブーツをとったら、クレイドと戦う前にスペイザーをとっておく。これでビームの破壊力はアップする。

クレイドとの決戦時、万一、ミサイルがつきても、チャージ（ため射ち）で、対処できるはずだ。遠回りに思えても、ここを押さえておけば、準備は万全だ。また、パワーボムをとったら、14ページで紹介した、スターダストシャワーのテクニックもためてみよう。



▲ビーム拡散アイテムのスペイザーがあった。

## SUPER METROID ROUTE CHECK BOX

- 1 階段回廊を右下へ。
- 2 自壊ブロックをBダッシュでクリア。
- 3 垂直回廊をとびおりる。
- 4 エネルギー補給。
- 5 ノルフェアへ進む。



TIME TABLE

0'28'31

NORFAIR  
BRINSTAR

## 対クレイド"戦

クレイドがよみがえった!

以前、セーブで完結できずにたたき

つぶしたクレイド。やつが、新たなる力と

ともによみがえった。

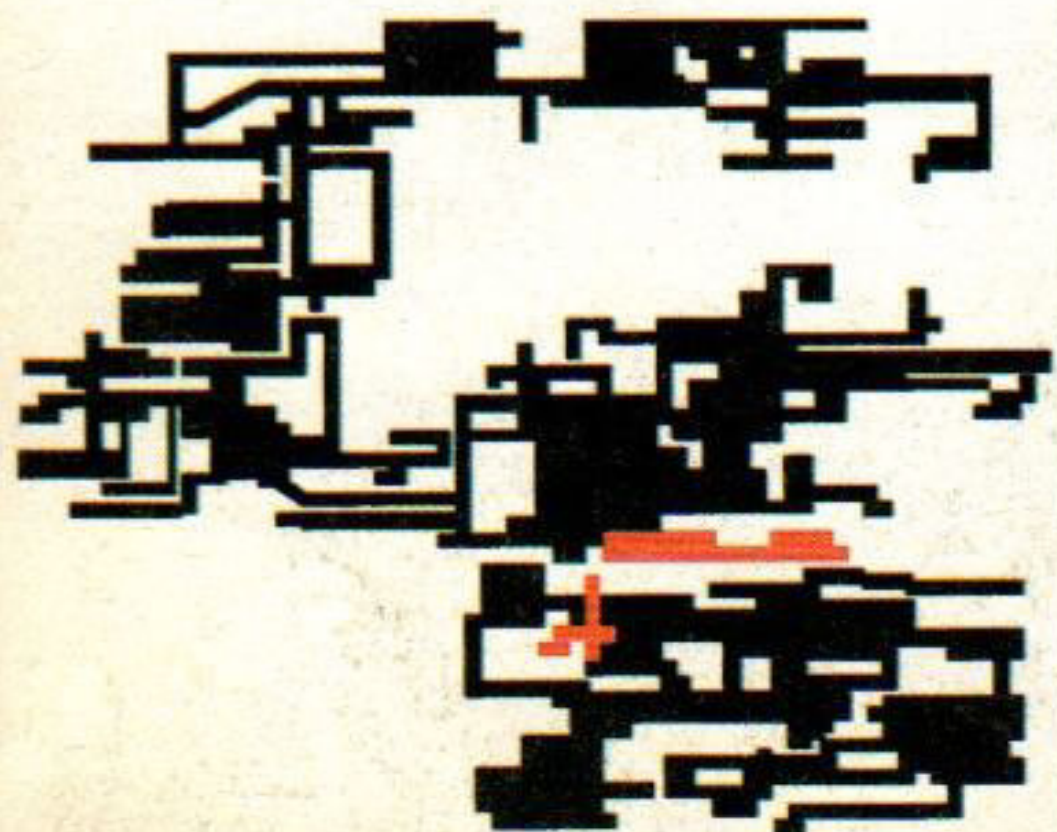
大地をゆるがし、想像を絶するほどの威

圧感でせまってくる。あのてかい口に飲み

こまれたら、かみつぶされることだろう。

スーパーミサイル・セット!

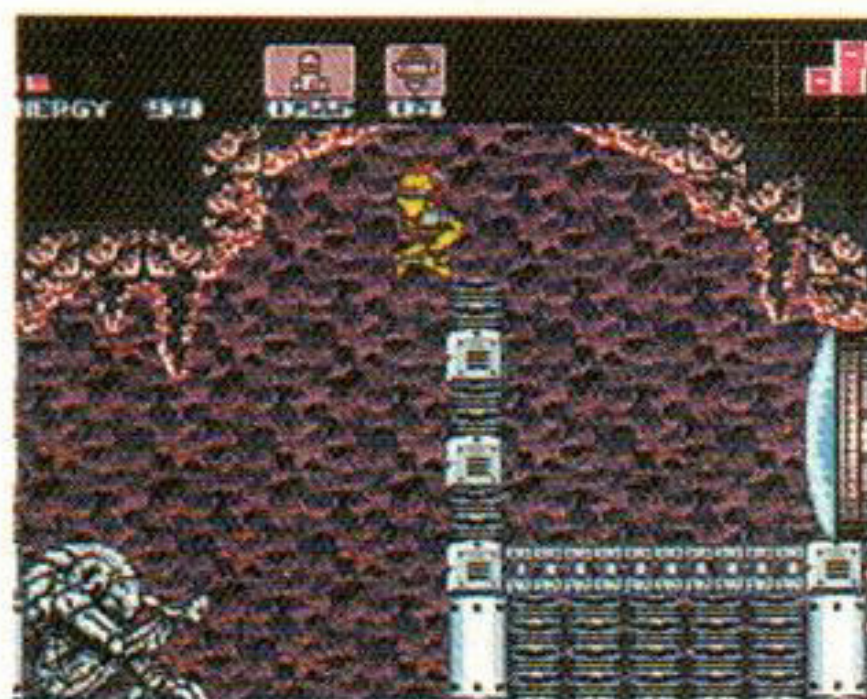
YOU'RE HERE



## POINT α

## ハイジャンプブーツ

エレベータでノルフェアに到着したら、まっ先に**11** エネルギータンクと**12** ハイジャンプブーツをとりに行こう。マグマに加熱されたノルフェアでは、立ち止まっているだけで、サムのエネルギーは奪いとられてしまう。ハイジャンプブーツをとったら、すぐにプリンスタにもどる。



◀ハイジャンプブーツで、サムのジャンプ力は、2倍になる。

## POINT β

## 炎熱地獄、ノルフェア

▶みるみるうちにエネルギーが消耗されていく。ひきかえせ!

▼このブロックは、ボムでは壊せない。スピードブースターが必要だ。



ノルフェアは高温のエリアだ。ノーマルスーツのまま、うかつに入ると、熱にエネルギーを奪いとられてしまう。ノルフェアの本格的な

攻略はクレイドを撃破し、**15** バリアスーツをとったあとだ。

バリアスーツをとれば、敵から受けるダメージも半減。事実上、2倍のエネルギータンクを手に入れることになる。そうなったら、たっぷり歩きまわればいい。

すこしだけ見学するのもいいだろうが、あまり長居するところではない。

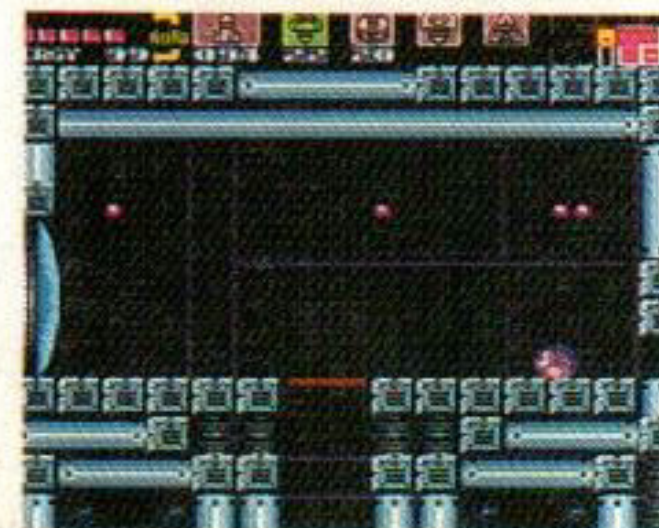
## POINT γ

## エレベータルームの謎

プリンスタのボス、クレイドへの道は、多くの謎に包まれている。ノルフェアで**12** ハイジャンプブーツをとり、プリンスタで**14** スペイザーをとったら、エレベータルームにもどり、右下隅の壁をスーパーミサイルで破壊。丸まって、奥に進んでいこう。

モンスターの像の口にハイジャンプで飛びこんだら、鉄骨のやわらかい部分をボムで破壊する。

途中、キハンター星人が密集した部屋から、クレイドへの道と、セーブルームへの道が通じている。用心のため、ここでセーブしておこう。あとは、クレイドまで一直線だ。



▲スーパーミサイルで、壁を破壊。丸くなれば、そのまま、進んでいける。

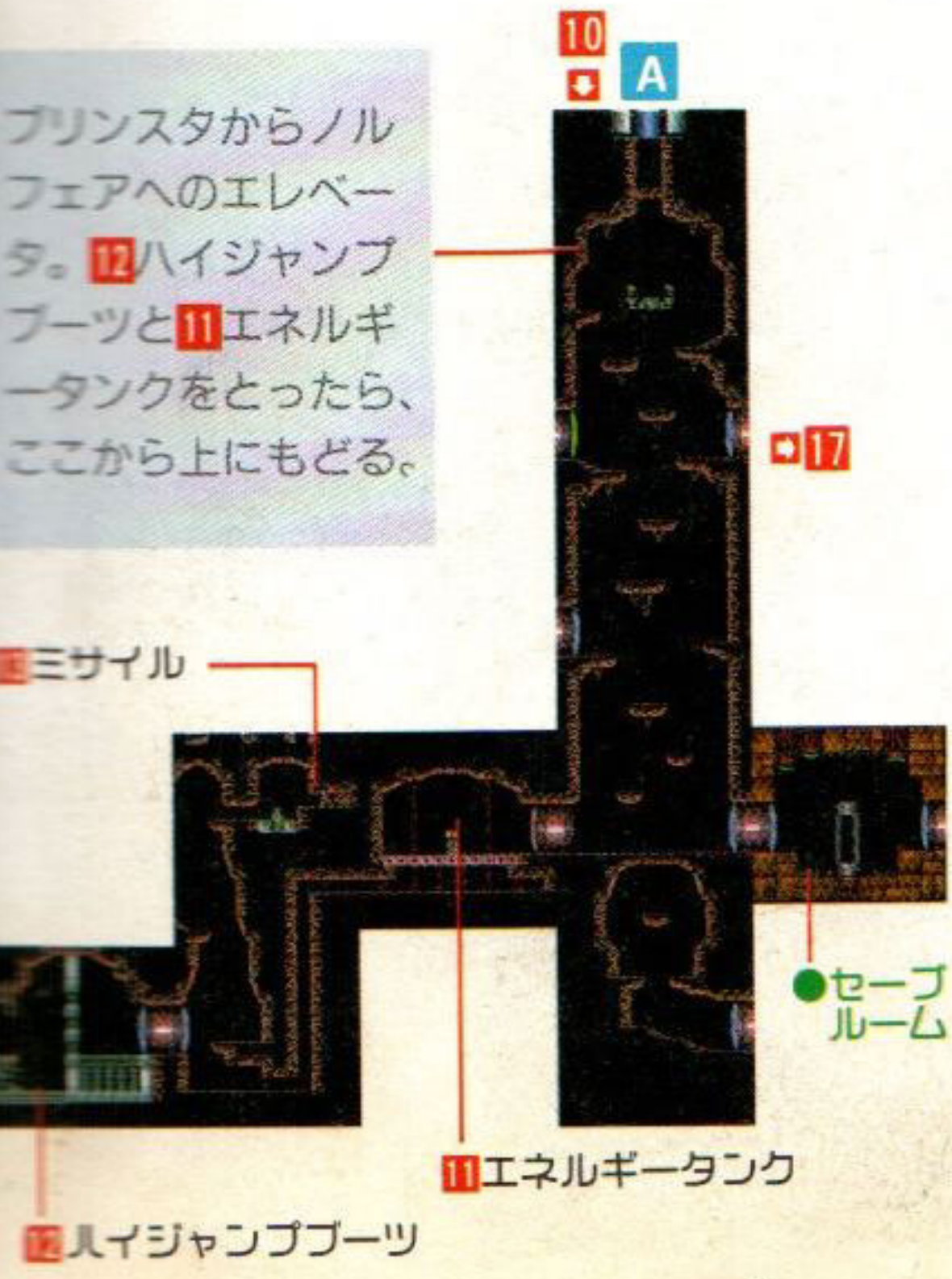


◀キハンター星人の部屋には、クレイドに通じる秘密のルートがあった!





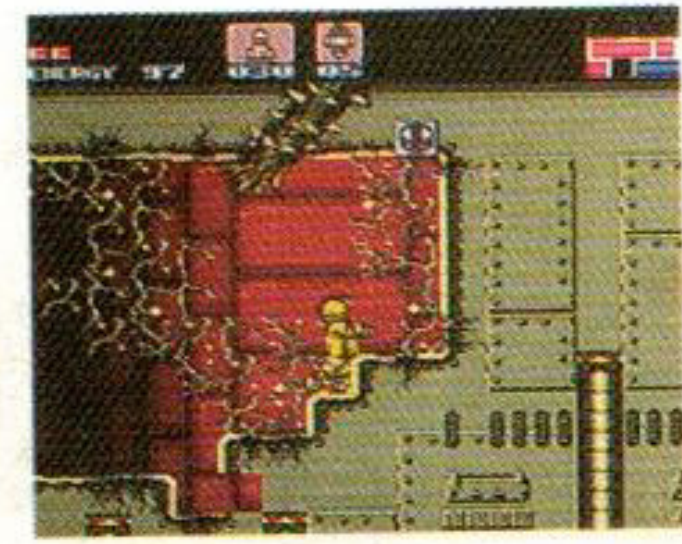
モンスターの像が口がクレイド居住地区の門になっている。**12**ハイジャンプブーツがなければ、ここには入れない。



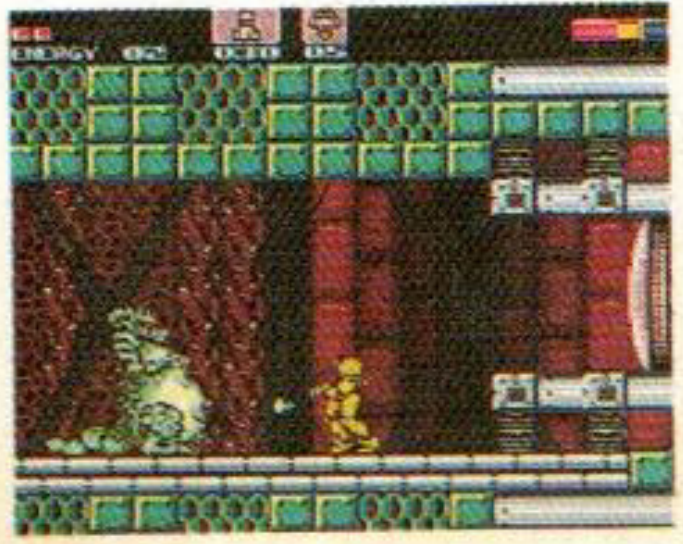
プリンスタからノルフェアへのエレベータ。**12**ハイジャンプブーツと**11**エネルギータンクをとったら、ここから上にもどる。

## POINT δ クレイドへの道

キハンター星人が密集する部屋の右には、ミサイルが隠されている。しかし、これをとれるのは、**22**パワーボムをとったあとだ。**65**スプリングボールもこのエリアにあるが、まだとることはできない。マリーディアの攻略が終わり、ノルフェア2にむかうときに、ここに来るのを忘れないように。  
長い回廊には、宇宙海賊とニセクレイドがいる。このあと、ミサイルルームがある。出しおしめせずに、ミサイルで1匹ずつ倒していこう。  
ニセクレイドもミサイル連射で撃破！  
やっつければ、エネルギーやミサイルなど、大量のアイテムをだしてくれる。



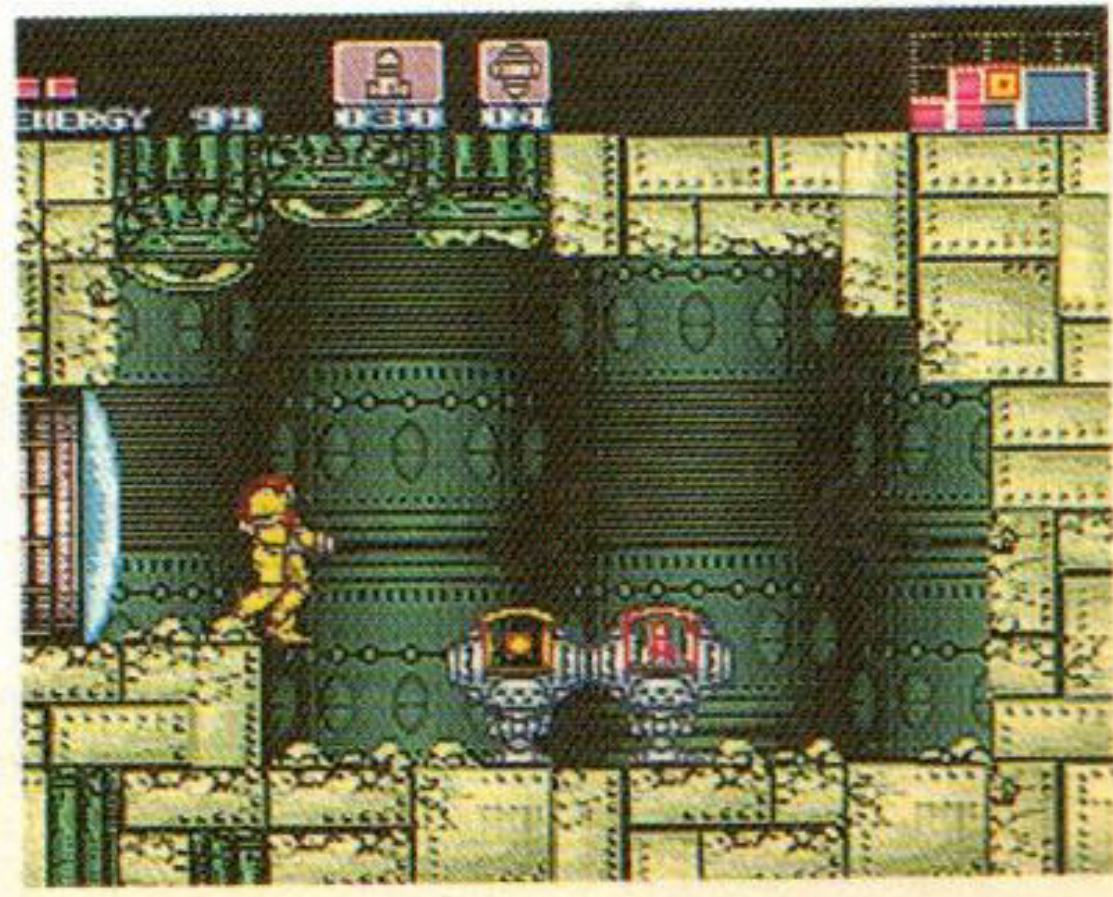
▲パワーボムでなければ、ミサイルはとれない！



◀ニセクレイド。このあと、本物が待ちかまえている！

## POINT δ ミサイル&エネルギールーム

いよいよクレイドとの決戦！ その前にミサイルとエネルギータンクを満タンにしておこう。  
クレイドの部屋の手前には、ミサイル&エネルギールームがある。天井の上にあるので、わかりにくい場所になっているが、忘れずに補充しよう。  
また、クレイド戦では、スーパーミサイルが有効だ。ガススタンドもあるから、ここで、いっぱいにおこう。



◀ガススタンドの上には、エネルギー&ミサイルルームがある。



## SUPER METROID ASSAULT TWO

### 史上最大のボスの口を狙え!

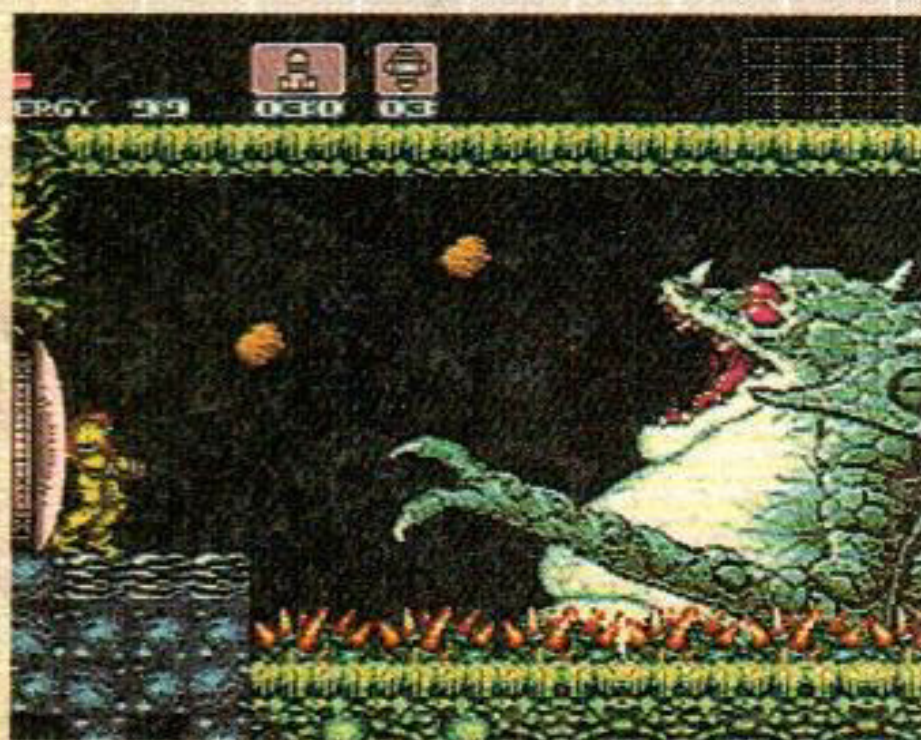
プリンスタのボス、クレイドはゼーベスに棲む最大の敵だ。

こいつと戦う前に、ガススタンドなどでかならずスーパーミサイルを満タンにしておこう。うまく戦えば、たった3、4発のスーパーミサイルでかたづけすることも不可能ではない。こいつに対する基本攻撃パターンはたったひとつ。まず、ビームなどで顔を攻撃。このときダメージはあたえられないが、



# KRAID

## vsクレイド



▲大地から出現したクレイド。口を開けさせて、スーパーミサイルを发射。

▶岩の上から対決。基本攻撃パターンは同じだ。2、3発命中させる。



目が赤く光り、その後、うなり声をあげながら、口を開ける。こうなればしめたもの! セレクトボタンでスーパーミサイルを装備し、口のなかに射ちこむ。

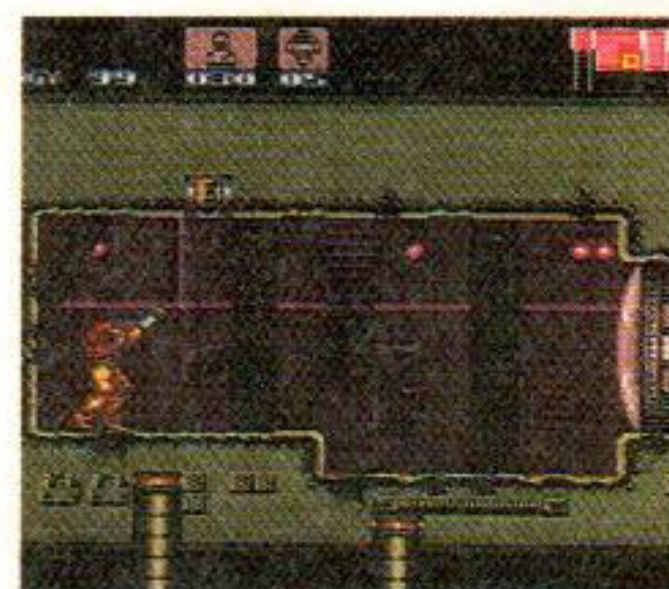
最初に地中から登場したとき、こうやって、口のなかにスーパーミサイルを射ちこめば、怒ったクレイドは全身を現わす。この後も同じ攻撃パターンだ。空中の岩にとび乗り、そこから口を開けさせ、スーパーミサイルをごちそうしてやろう。

### POINTα

### 隠されたエネルギータンク

クレイドを撃破したら、右の部屋に進み、中央にある**15**バリアスーツをとる。これで、ノルフェアの熱に耐えられるようになる。ノルフェアに向かう帰り道、忘れないようにメタルゲートの中に入る。

ここで天井の**16**エネルギータンクをビームで出現させておこう。




▲バリアスーツを手に入れた。これでノルフェアの熱に耐えられる。受けるダメージも半減。

◀何もないと思って、出ていってはいけない。天井にエネルギータンクがある。

## SUPER METROID ROUTE CHECK BOX

- 1 ノルフェア到着。
- 2 **11** エネルギータンクをとる。
- 3 自壊ブロックから床下へ。
- 4 **12** ハイジャンプブーツをとる。
- 5 **13** ミサイルタンクをとる。
- 6 プリンスタにもどる。
- 7 **14** スペイザーをとる。
- 8 クレイドと戦う。
- 9 **15** バリアスーツをとる。
- 10 **16** エネルギータンクをとる。
- 11 エレベータでノルフェアへ。



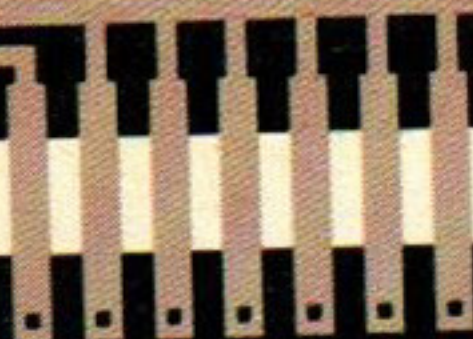


岩が焼ける。空気が燃える。バリアスーツがなければ、わたしも燃えつきてしまうだろう。アイスビームで凍らせた敵が熱にあふられ、あっという間に復活してしまう。ヘビーメトロイドは無事だろうか。

あの子は、この熱に耐えられるのだろうか。  
急がなければ……。もたもたしてはいられない。

INFERNO  
奈落





TIME TABLE

0'36'20

NORFAIR

しゃくねつ

ちりゅう

## 灼熱の空間、地竜の炎

スーツのデータベースが教えてくれた。

セーバスは若い惑星。誕生以来、わずか

18億年しかたっていない。惑星の内部は未

だに不安定で、地底200メートルのこんな

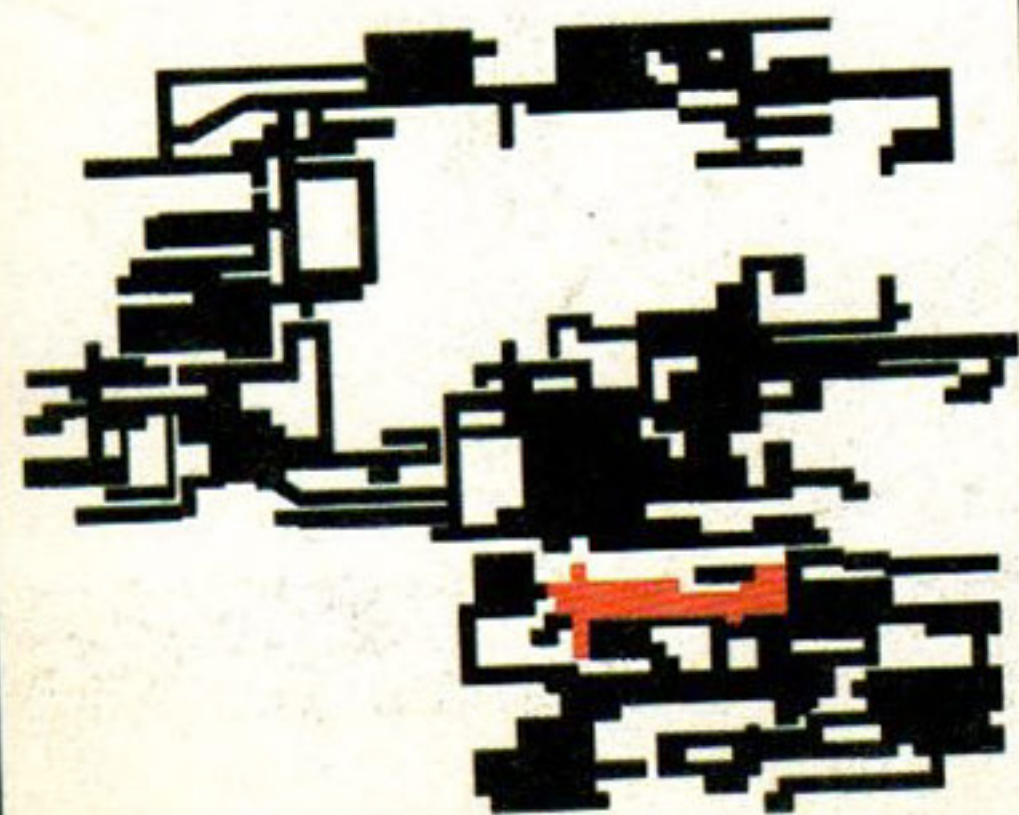
エリアでも、地中のマグマが活発な活動を

見せている。

バリアスーツがなければ、わたしの肉体

は、溶岩にあぶり焼かれてしまうだろう。

YOU'RE HERE

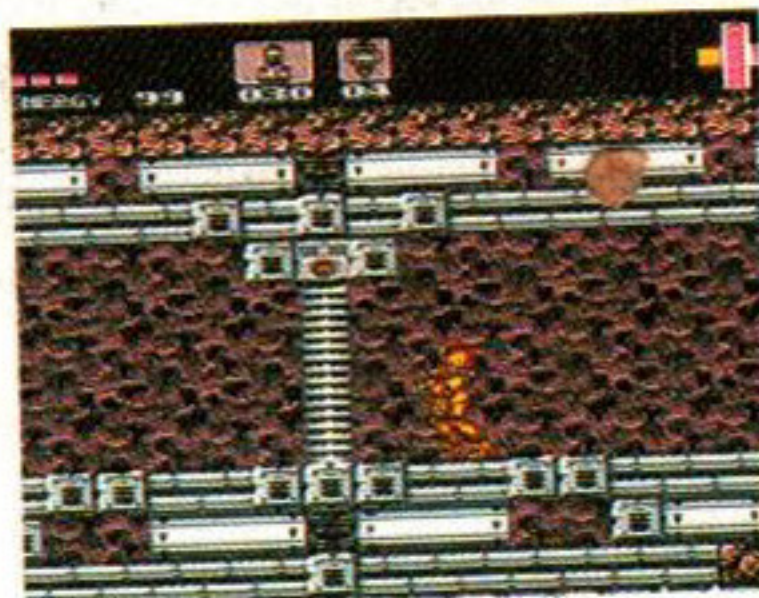


## POINT α

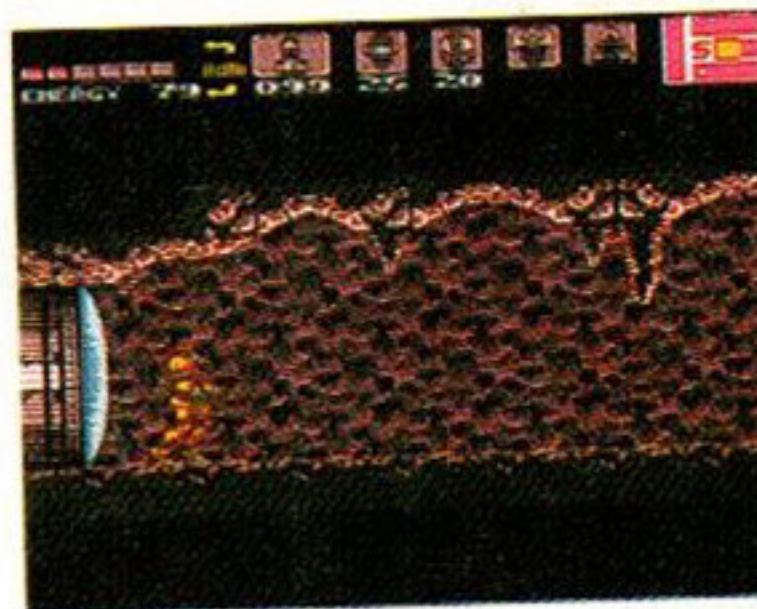
## ノルフェア攻略の4大アイテム

クレイドを撃破し、バリアスーツを手に入れたサムス。だが、現在の装備では、ノルフェアのすべての回廊に進めるわけではない。

これから、手に入れるべき重要アイテムは、**20**スピードブースター、**21**アイスビーム、**22**パワーボム、**27**グラップリングビームだ。この4つがとれば、ノルフェアのすべての道は開かれる。



サムスの目の前で無情にも閉ざされるシャッター。スピードブースターで加速しなければ、通れない。とり残されたら、ボムで帰り道を作る。



通称「ダッシュ回廊」。セーバールームの右にあるこの回廊では、スピードブースターで加速すれば、ブロックを破壊し、進んでいける。



サムスのジャンプ力ではとどかないドア。グラップリングビームで、天井をつかんでいかなければ、ドアには進めないだろう。

## POINT β

## 溶岩のなかのミサイル

難破船で**47**グラビティスーツをとれば、マグマのなかでもダメージを受けない。

ところが、マグマに隠されたこんなところに**17**ミサイルタンクが沈んでいる！ 本来なら、あとまわしにするべきだが、多少のダメージを覚悟して、とりにいってもいいだろう。

もちろん、この場所をおぼえておけば、ノルフェア2の帰り道にとりにいってもいい。そのほうが安全だ。



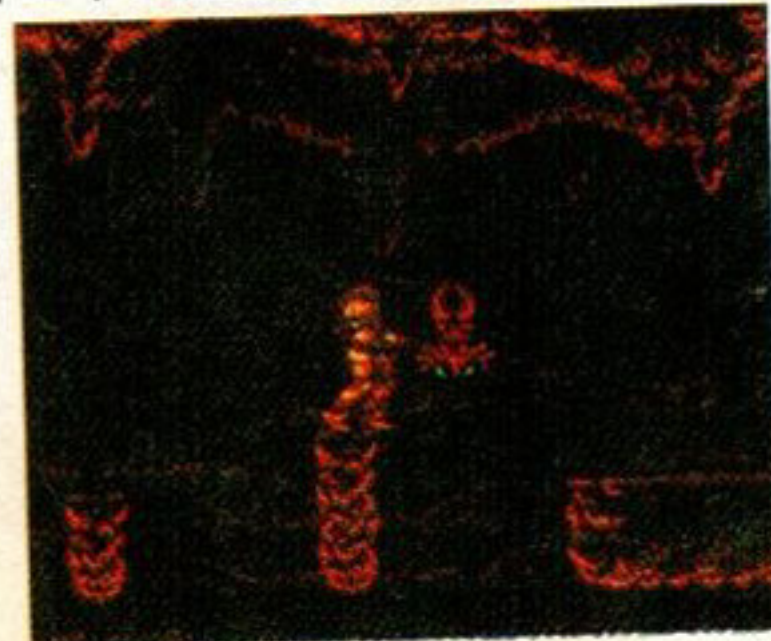
## POINT γ

## スクウィプトの住みか

中央のグリーンゲートを開けて、この回廊に入ってくると、いきなり、地中から溶岩がせりあがってくる。しかし、あわてなくてもいいだろう。溶岩は一定の高さまでしかあがってこない。のみこまれたりはしない。

ここでは、スクウィプトに注意。岩の間を上下に動き、サムスに襲いかかってくる。

ミサイルを装備し、多少のロス<sup>かくこ</sup>を覚悟して、射ち落としやろう。





スピードブースターがないと、ここは通れない。

ダッシュ回廊。スピードブースターをとったら、時間短縮のため、この回廊を何度も往復する。

パワーボムで破壊可能なフロア。ダッシュ回廊への近道になる。

●マッブルーム

マッブルームには、パワーボムをとってから入る。

●セーブルーム

17 ミサイルタンク

●セーブルーム

18 ミサイルタンク  
19

## POINT Δ

### そびえ立つ壁

ノルフェアを右に進んできたサムス。

比較的小さいこのエリアには、セーブルームと18のミサイルがある。

基本的には、通りすぎるだけの回廊と思ってもいいだろう。まず、18ミサイルをとったら、左上にあがっていき、そこで、ボムを使用。床を壊す。パイプ状のルートをつまんで進み、出口をめざそう。

ブルーシャッター。  
クロコマイアーからの出口になっている。

◀ 18 ミサイルタンク。  
リッパーIIをかいくり、ジャンプ。

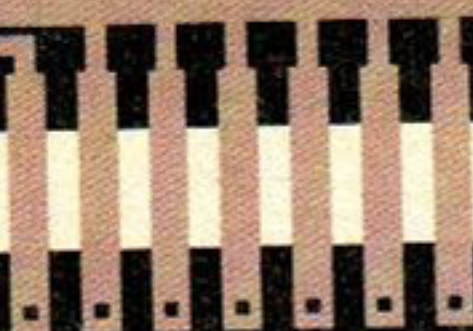
◀ パイプ内では、ソーバに注意。ボムでつぶせば安心だ。

◀ 左はダッシュ回廊へのゲート。スピードブースターをめざすサムスの進路は、下のブルーゲートだ。

## SUPER METROID ROUTE CHECK BOX

- 1 17 ミサイルタンクをとる。
- 2 18 ミサイルタンクをとる。
- 3 回廊下部のブルーゲートから下へ。





TIME TABLE

0'39'45

NORFAIR

## 風を切り裂く、地をかける

全身にエネルギーがみなぎる。周囲の風

景が溶けていく。空気が激しく音をたてる。

スピードブースターの力はすさまじい。

これだけの加速で、スピードをあげれば、

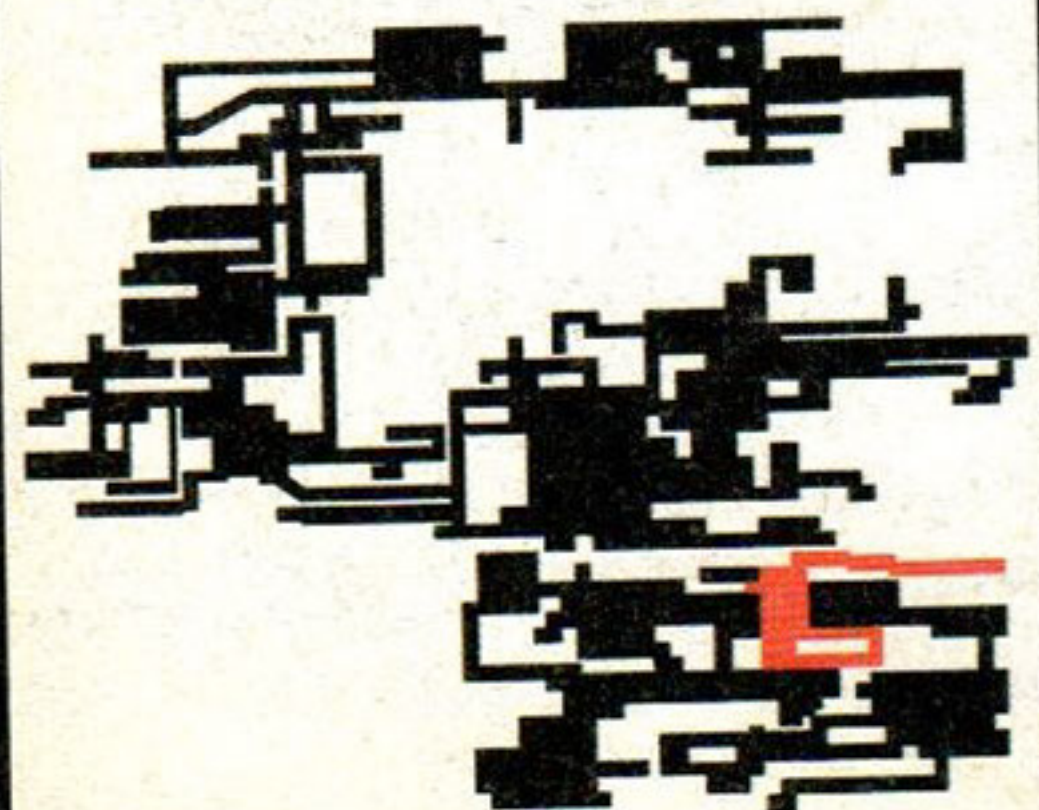
どんな壁でも粉碎できるだろう。

全身にあふれるこのエネルギーを使えば

……。わたしは、このアイテムに秘められ

たもうひとつのパワーを発見した。

YOU'RE HERE



POINT A

## スピードブースターへの道

サムスの目標は20スピードブースターだ。

これをとるためにはノルフェアの右翼部分<sup>うよく</sup>を大きく回っていかなければならない。右のマップがそのためのルートだが、途中いくつかのゲートがある。ゲートをあけて、中に入ることもできるのだが、現在のサムスの装備アイテムでは、意味のない部分なので、そのマップは省略した。ここには、27グラップリングビームをとったあと、来ることになるだろう。基本的には反時計まわりにルートを進み、垂直回廊<sup>かいろう</sup>を登っていくことになる。

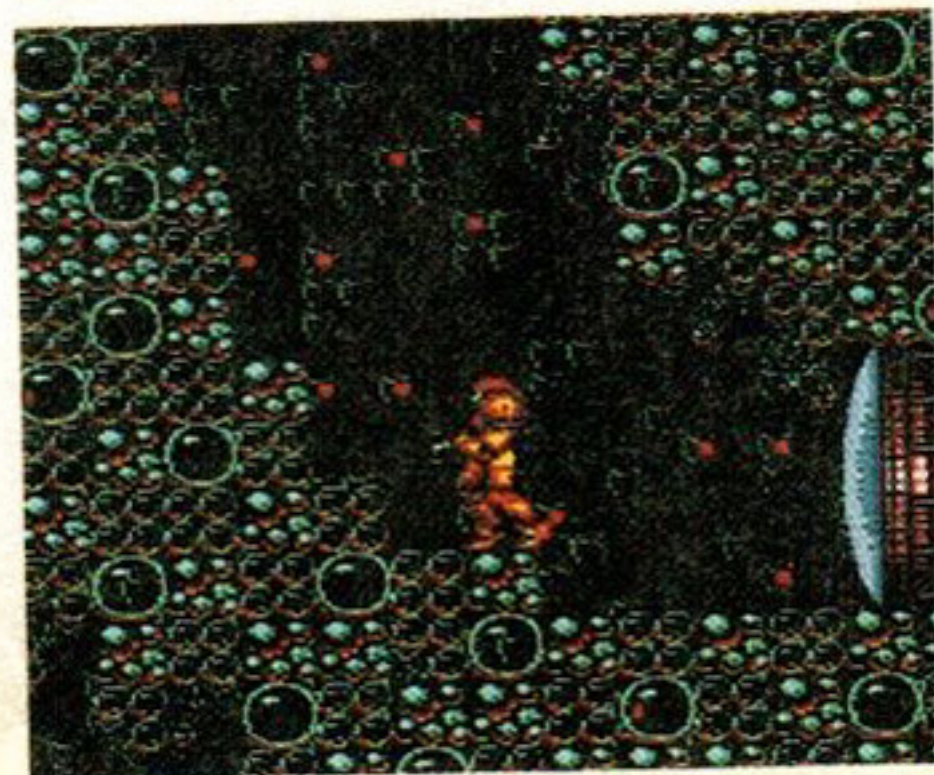
◀ドラゴンが溶岩の中から炎をはいてくる。タイミングをつかんで頭の上を飛び越そう。



◀丸まって、トリッパに飛びのり、頭上のトゲを回避する。ゴールに近いなら、しゃがみ体勢にもどす。

途中、溶岩がせり上がって来る回廊<sup>かいろう</sup>や、トリッパに飛びのる回廊<sup>かいろう</sup>など、いくつかの難所があるが、極力時間をかけないように、安全に進んでいきたい。また、スピードブースターのある部屋の手前には、19のミサイルタンクが隠されている。あせって、とり逃さないように！

◀飛び上がったて来るアルゴン。あらかじめビームをチャージするが、ミサイルを装備しておき、射ち落とせ。



◀一度、この回廊にもどって、右のゲートをあける。まちがって左に飛び降りたりしないように。





## POINT β

## ブースターで高速離脱

19のミサイルをとったら、いよいよ、20 スピードブースターだ。

鳥人像の手のアイテムボールを射ち、スピードブースターをとったら、もたもたしてはいけない。トラップがしかけられているのだ。地下からマグマがあふれだしてくる。さっそく、ダッシュボタン (B)

を押して、左にかけ抜けよう。とりあえずの目標地点は、上のマップのセーブルームだ。

ここでセーブしたら、ふたたびパイプ状のルートに入り、左下のゲートから左にでる。その先は「ダッシュ回廊<sup>かいろう</sup>」だ！ 手に入れたスピードブースターをさっそく活用して、走っていこう。つぎの目標はアイスビームだ。



◀スピードブースターで、せり上げる溶岩から高速離脱。



◀ダッシュ回廊だ。スピードブースターがあれば、一瞬のうちに、かけぬけられる。

SUPER METROID  
ROUTE CHECK BOX

- 1 反時計まわりにルートを進む。
- 2 19 ミサイルタンクをとる。
- 3 20 スピードブースターをとる。
- 4 ノルフェアの左に進む。



TIME TABLE

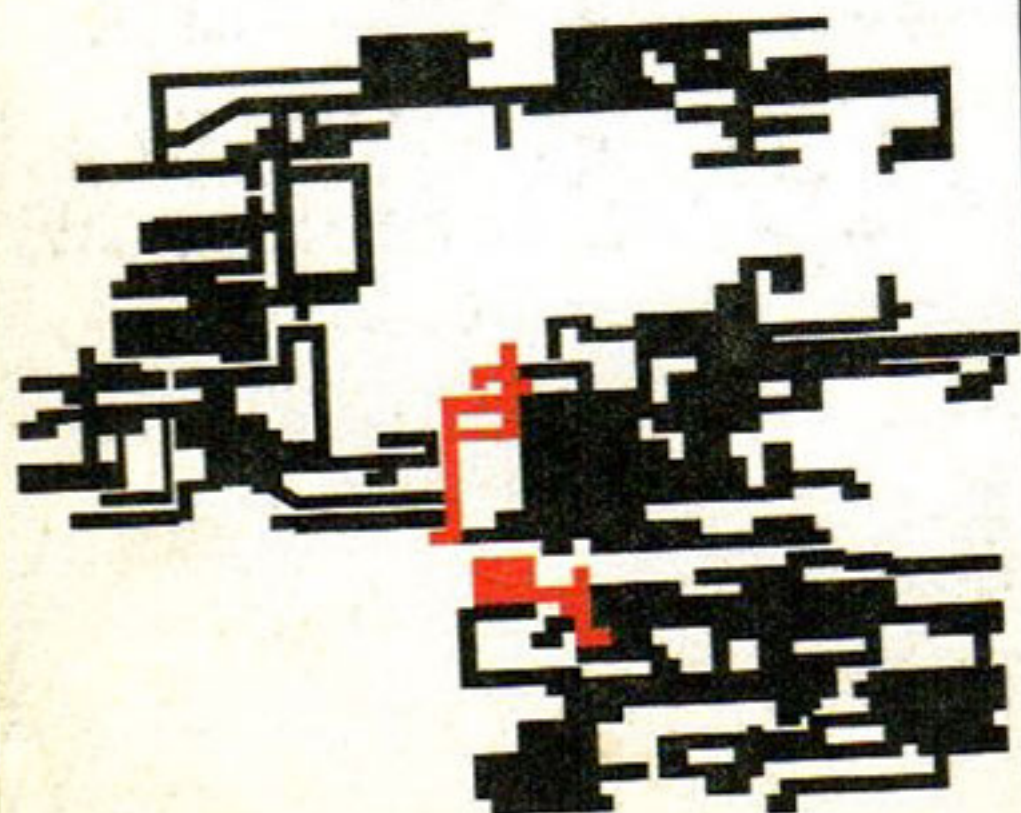
0'45'03

NORFAIR  
BRINSTAR

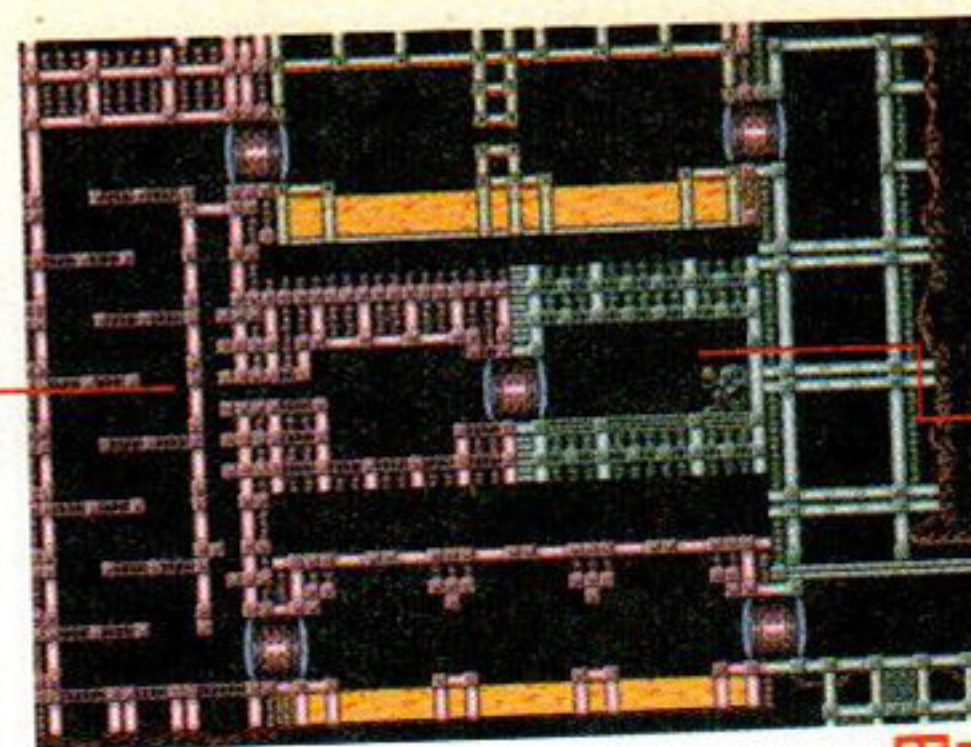
## 氷の道、光る橋

アイスビームは危険な兵器だ。時空間を歪め、標的となったもののエントロピーを停止させる。一瞬敵が凍りついたように見えるのは、その副作用にすぎない。たとえば敵が空中にいても、その場に凍りついてしまうのは、通常の時空間から切り離されてしまったためなのだ。そのアイスビームがいまわたしの右手にある……。

YOU'RE HERE



サムスがボール状になっていけば通れるパイプがある。アイスビームは、この先にある。



アイスビームをとったら、ここが帰り道。自壊ブロックあり。

21 アイスビーム

25

22 パワーボムをとってきたら、ここを破壊。下にクロコマイアーが待っている。

●マッブルーム

●セーブルーム

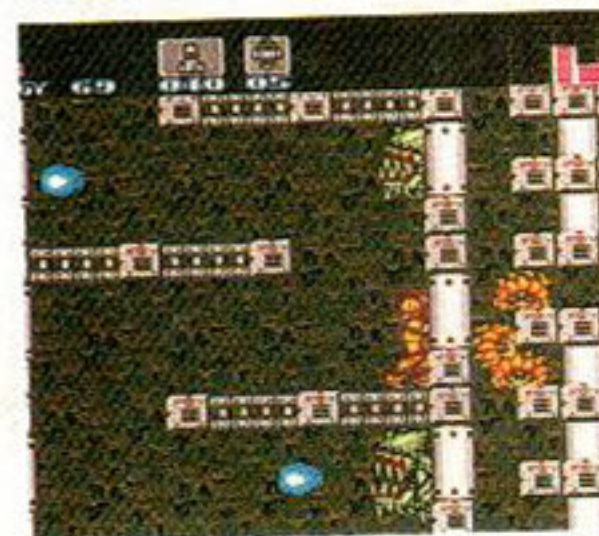
20

### POINT α

### アイスビームの回廊

20 スピードブースターをとれば、21 アイスビームも簡単にとれるはずだ。グリーンゲートを開けたら、まずダッシュボタンを押して、つぎつぎに降りてくるシャッターをかわす。つづいて、フーネがならぶ回廊を登る。登りきったら、ゲートを開けずにその場で丸まり、ボムで床のブロックを破壊。狭い通路を落ちる。ソーバが出現する段が目標だ。そこから右に進めば、アイスビームが手に入る。

かいろう



▲ソーバがあらわれる狭い通路。この右にアイスビームがある。

### POINT β

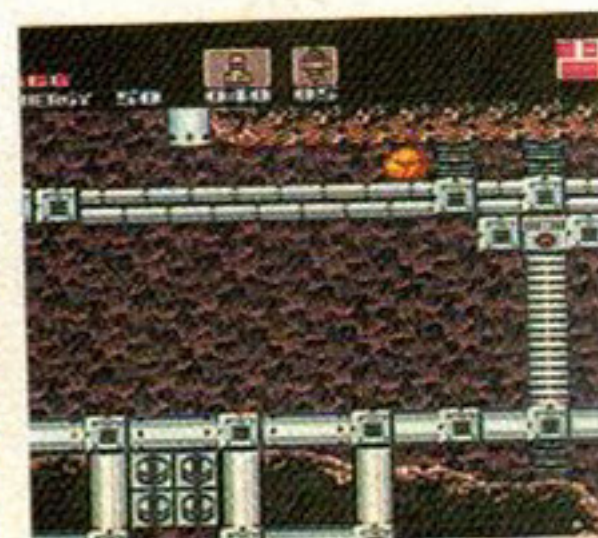
### パワーボムをめざし、プリンスタへ

新たに作ったアイスビームが、プリンスタへの道を作ってくれる。フーネを凍らせながら、ふたたび回廊を登る。こんどはゲートを開け、右の部屋へ。溶岩のなかにボヨンがいるが、あせることはない。

アイスビームを使って、ボヨンを凍らせてしまおう。凍っている間は、上に乗ってもダメージを受けない。要所でボムを使いながら、そのまま進んでいけば、プリンスタへのエレベータがある。次の目標は、プリンスタのどこかに隠されている22 パワーボムだ。A エレベータから、上へ進め。



▲ボヨンが3匹。アイスビームで凍らせれば、足場になる。



▲もとの回廊に戻って来た。こんどは天井の上を進む。

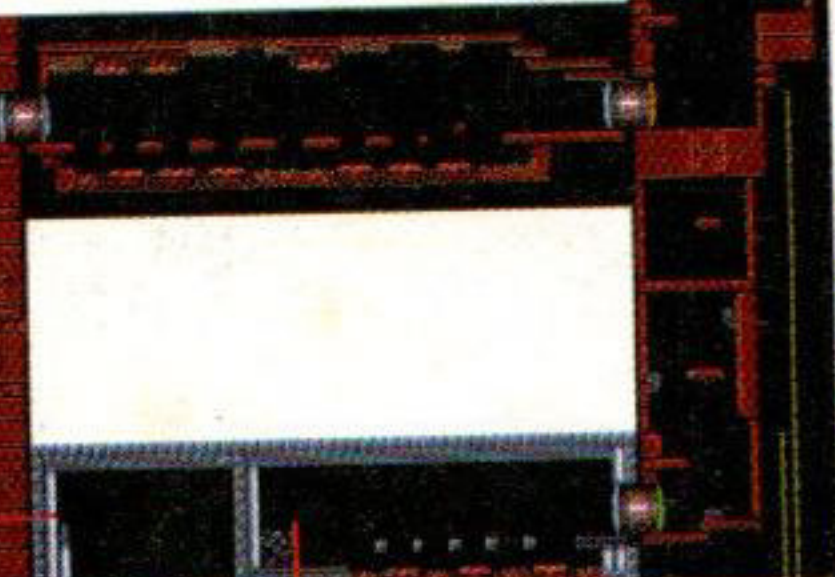


クレテリア、難破船  
方面のエレベータ。  
いまはまだ、通る必  
要はない。

24 パワーボム



22 パワーボム



23 ミサイルタンク

37 Xレイ・スコープがあ  
る回廊へのイエローゲー  
ト。パワーボムで破壊可  
能だが、27 グラップリン  
グビームが手に入ってから、進むべし。

● エネルギールーム

A

## POINT Y

## パワーボム前の激戦区

21 アイスビームをとったら、25ページで紹介した垂  
直回廊<sup>かいろう</sup>に戻って来る。いままではここを登れなかつ  
たが、アイスビームで凍らせたリ  
ッパを足場にして、上がってい  
けるようになった。

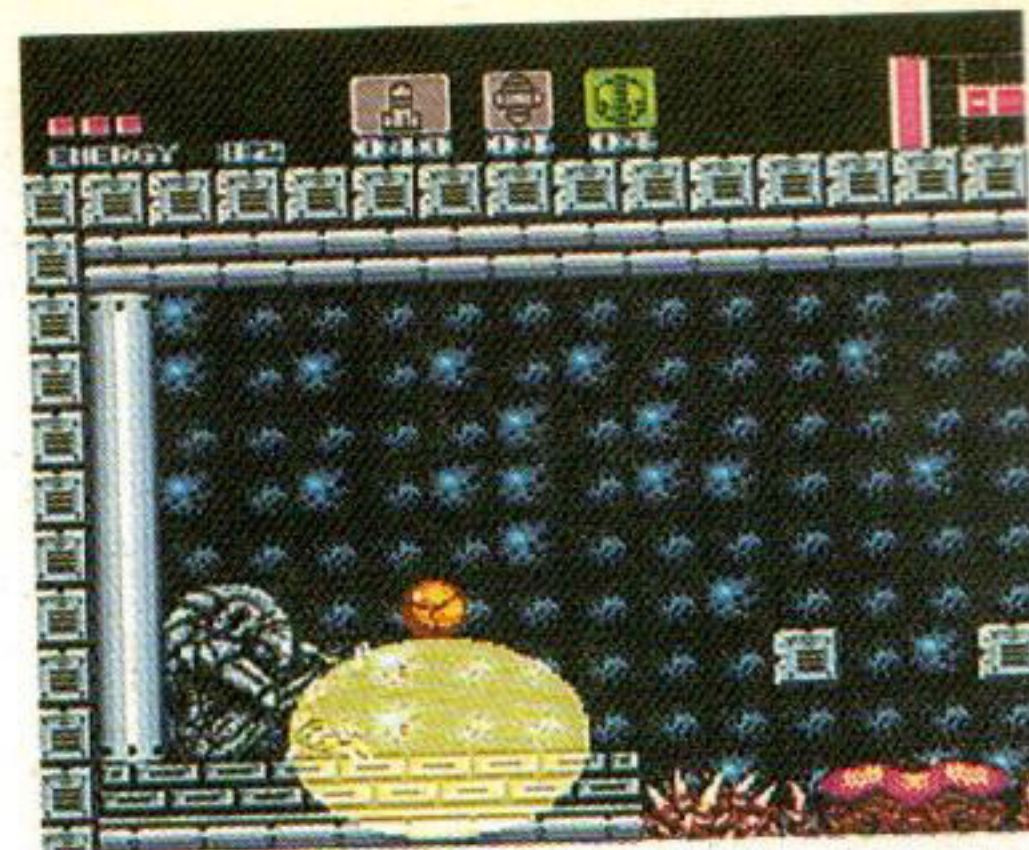
垂直回廊<sup>かいろう</sup>を登りつめたら、激戦区  
が待っている。上下にトゲがあり、  
足を滑らせると、ひどいダメージ  
を受けてしまう。ジャンプは回転  
しないようにして、デリケートにコントロールする  
こと。(無回転ジャンプは垂直回廊を登るときにも有  
効なテクニック) つぎつぎに出現する敵は、アイス  
ビームで凍らせると、簡単にパスできる。

激戦区をクリアしたら、ボムをつかってゾーロがい  
る足元の秘密の回廊<sup>かいろう</sup>に入る。

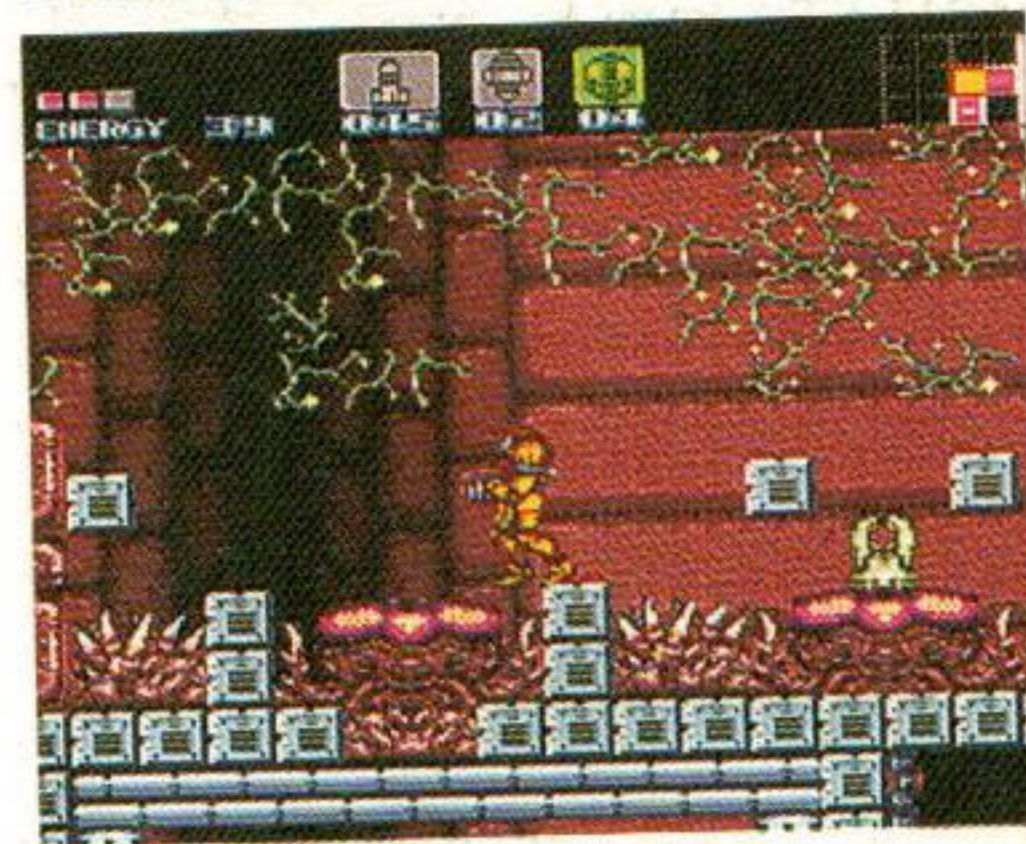
ゲート奥で22 パワーボムをとったら、さっそく使お  
う。鳥人像背後の壁が破壊され、23 ミサイルタンク<sup>かいろう</sup>  
がとれる。つづいて、右の垂直回廊を上り、グリー  
ンゲートをオープン。中で24 パワーボムをとる。



▲アイスビームで凍らせたリッパが足場  
になる。回転しないでジャンプでコントロ  
ールしながら、上に飛び乗る。



23 ▲パワーボムで破壊される壁。この奥には  
ミサイルタンクが隠されている。



▲パワーボムで床を壊したら、サムスイ  
ーの花のなかに飛びこめ。

SUPER METROID  
ROUTE CHECK BOX

- 1 ダッシュでシャッターをクリア。
- 2 隙間からモーフィングボールで潜入。
- 3 21 アイスビームをとる。
- 4 プリンスタに戻る。
- 5 垂直回廊のリッパを凍らせて、上へ。
- 6 22 パワーボムをとる。
- 7 パワーボムで壁を破壊。23 ミサイルタンクをとる。
- 8 パワーボムでフロアを破壊。24 パワーボムをとる。
- 9 ノルフェアに戻る。



TIME TABLE

0'49'12

NORFAIR

## 灼熱のバトルフィールド

なぜ倒れないのか? わからない。

もてるかぎりのスーパーミサイルも、腕

が痛くなるまで発射したミサイルも、こい

つこはきかないのか。

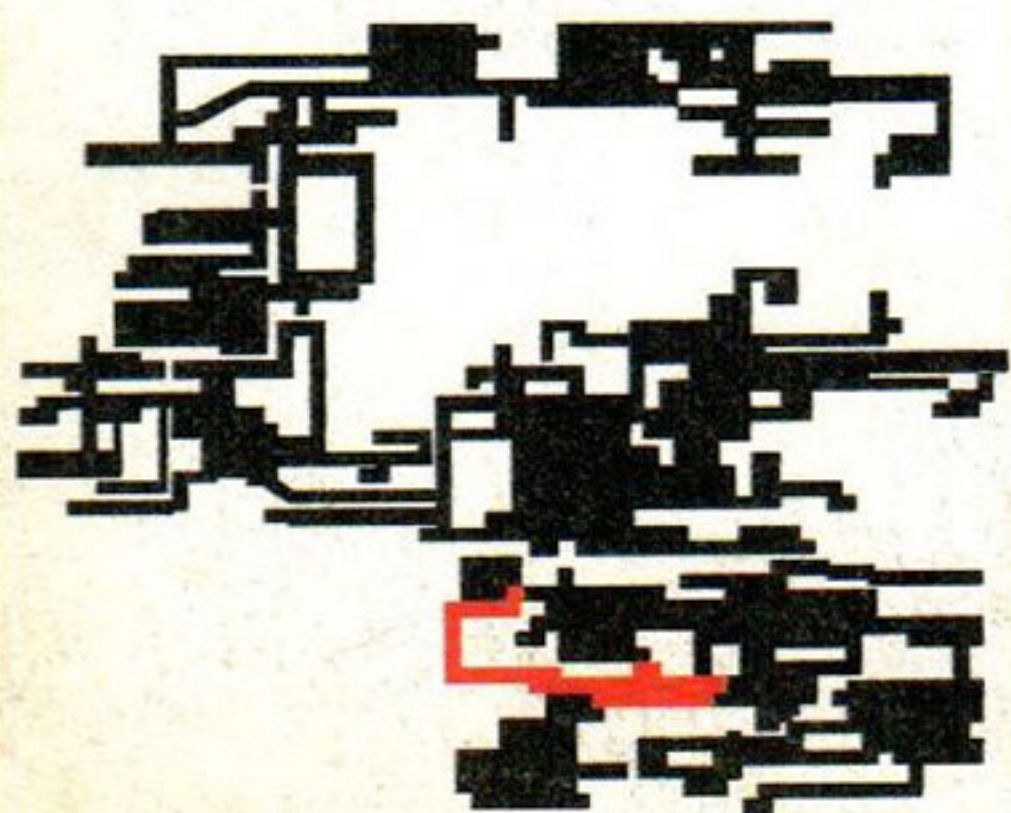
悲鳴をあげながら、なおもせまってくる

クロコマイアー。あとがない。背中に針の

壁を感じる。なにかの力を借りなければ、

こいつを倒せないというのか!

YOU'RE HERE



## SUPER METROID ASSAULT THREE

マグマの中にたたきこめ!

たとえ千発のスーパーミサイルを射ったとしても、クロコマイアーは殺せない。

では、どうやればたおせるのか。答はひとつ。塩酸池の中にたたきこむ。

これしかない。

クレイド同様、こいつの弱点は口だ。しかし、口を射っているだけでは倒

せない。また

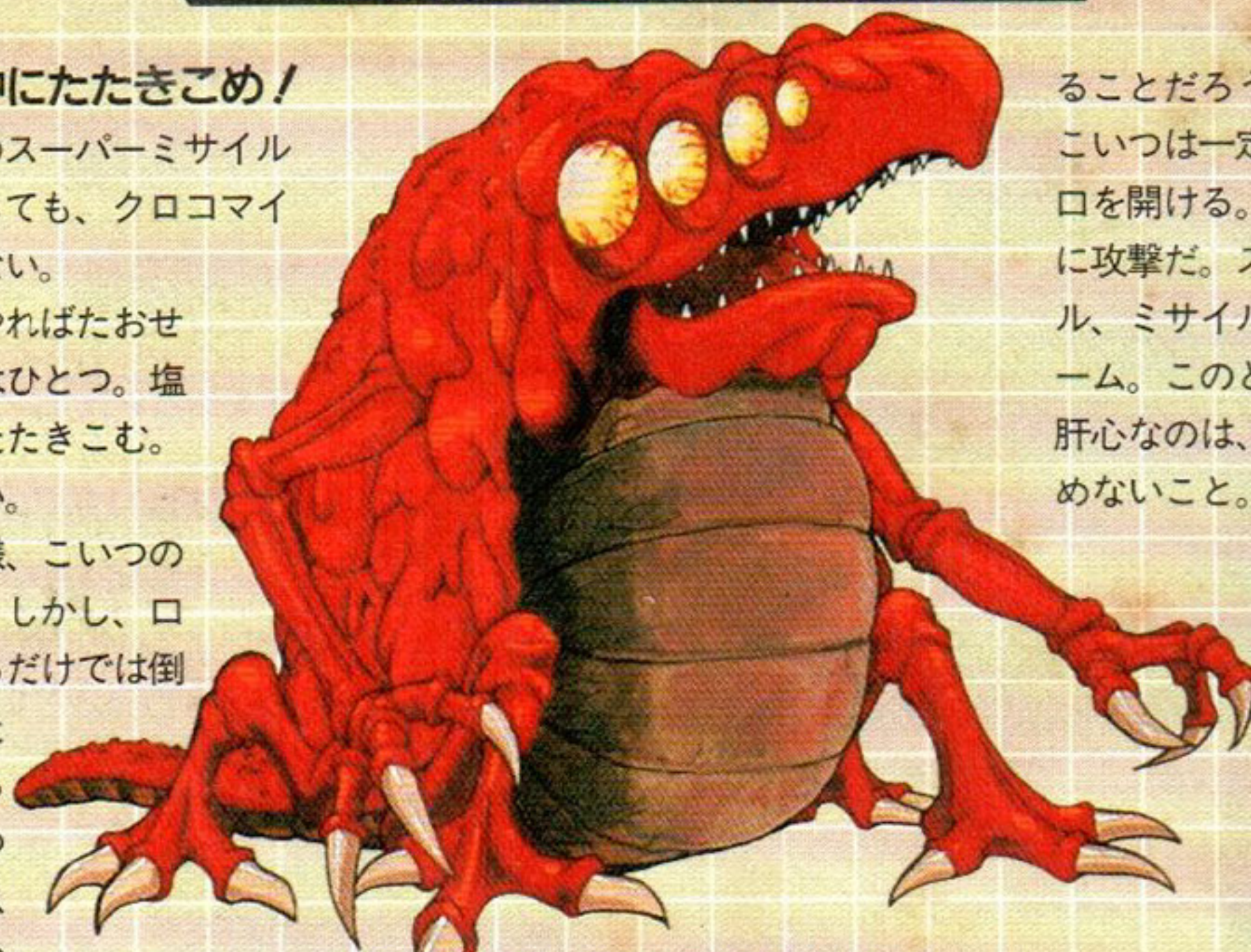
もたしている

と、前進をつ

づけ、サムス

を背後の針の

壁に押しつけ



## CROCOMIRE

ることだろう。

こいつは一定のパターンで口を開ける。開けたらすぐに攻撃だ。スーパーミサイル、ミサイル、チャージビーム。このどれでもいい。

肝心なのは、攻撃の手を休めないこと。攻撃を受ける

たびに、敵は

後退していく。

体重をささえ

きれずにフロ

アが壊れ、こ

いつが塩酸池

の中に落ちる

まで、この攻

撃を続ける。

### vsクロコマイアー



◀口を開けたら、すぐに攻撃。ダメージが大きいほど、クロコマイアーは大きく後退する。連続攻撃が基本だ。

▶もういフロアはクロコマイアーの体重をささえきれない。がらりと、敵もろとも崩れさってしまふ。これで倒した...!





パワーボムで破壊できるフロア。この奥にクロコマイアーがいる。

**25** ミサイルタンクは、シャインスパーク（ためジャンプ）の横ジャンプを利用してとりに行く。無理な場合はあとでスペースジャンプを使ってとりに行く。

**25** ミサイルタンク

**24**

自壊ブロックとジーマの垂直回廊。  
無理に動かず、下に降りる。

スピードブースターダッシュ回廊。なんにも考えずに走るだけ。

## POINT α シャインスパークでミサイル

パワーボムで下におりたら、回廊の敵を全滅にする。つづいて左のゲートをあけておき、回廊の右端からダッシュ！ ゲートの直前でしゃがんでシャインスパーク状態になり、ここから横にジャンプして、ゲートをくぐる。

そのまま垂直回廊の左の壁にぶつかったらビームを連射。これで、**25** ミサイルをとれる。



▲ビームを連射して、+ボタンを左に押しつづけること。

## POINT β ダッシュアタックで急接近！

自壊ブロックの垂直回廊から、右に進むと、長い回廊が待っている。

ここは、ダッシュボタン（B）を押しっぱなしにして、走りぬけてやろう。最高速に達すれば、サムスは無敵状態になる。これがダッシュアタックだ。

立ちふさがる壁や敵などあらゆるものを粉碎し、右端のゲートにぶつかるまで走り続ける。

このあと、クロコマイアーと戦う前に、右にあるエネルギールームで、エネルギー満タンにしておこう。セーブも忘れずに。



▼ダッシュアタック。どんな敵でも粉碎できる最強の攻撃法だ。

## SUPER METROID ROUTE CHECK BOX

- 1 ノルフェア到着。マップ情報にアクセス。
- 2 パワーボムで床を破壊。
- 3 シャインスパークで、**25** ミサイルタンクをとる。
- 4 エネルギールームで回復後、セーブ。
- 5 クロコマイアーと戦う。

●セーブルーム

●クロコマイアー

●エネルギールーム

**26**

**30** エネルギータンク



TIME TABLE

0'58'51

NORFAIR

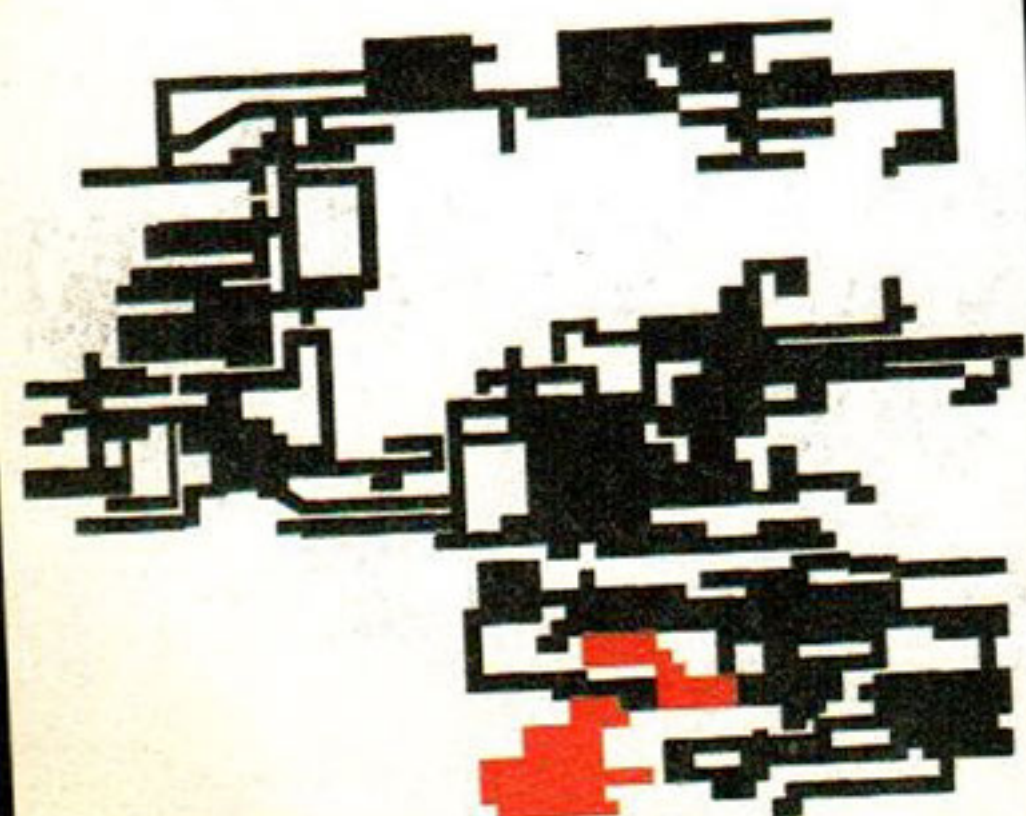
## 天をつかむ光のロープ

深いミストにつつまれて、天井は見えなかった。だが、予感した。この上には何かある。わたしはグラップリングビームを装備した。天に向かってビームを放つ。

ミストの中を光が走る。手応えがあった。ビームを引く。身体がもち上がる。

やった！ わたしは新たな試練をもとめ、天に昇っていった。

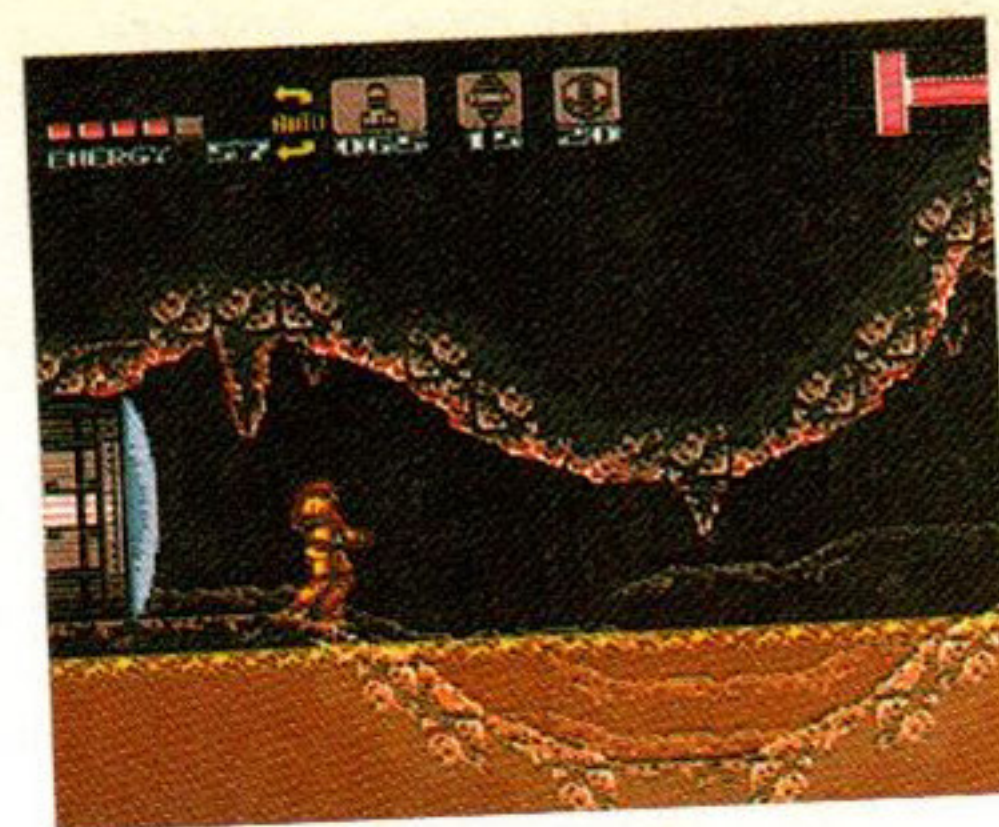
YOU'RE HERE



## POINT A

## 上下する塩酸の池

クロコマイアーを撃破したサムスは、左の回廊に進んだ。垂直回廊を下におり、まず26のミサイルタンクをとりに行く。潮の満ち干きのように、塩酸が上下する回廊だ。下がり切った塩酸にあわせて、Bボタンダッシュで移動しよう。タイミングがあえば、ノーダメージで進めるはずだ。ミサイルをとったら垂直回廊をもどり、下のゲートを開ける。つぎは27グラップリングビームだ。



◀高見の見物。塩酸が干くまでここで待つ。干いたら、ダッシュで走る。

回廊の中央部で、ジャンプしてグラップリングビーム。

27 グラップリングビーム

29 パワーボム

25

A

●セーブルーム

左右に動くリッパにグラップリングビーム。これで、左のレッドゲートに飛びうつれる。

28 ミサイルタンク

26 ミサイルタンク

パワーボムでじゃまなブロックを破壊。助走路を作る。



## POINT β

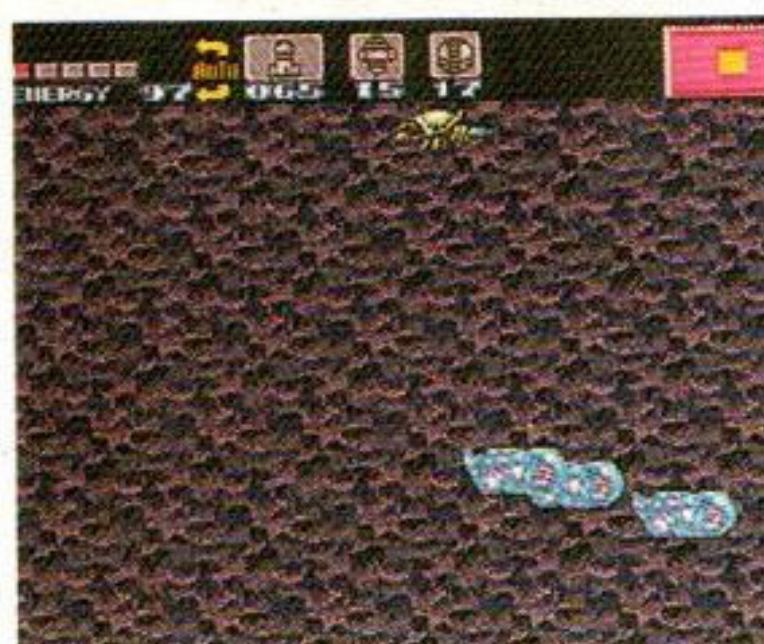
## スーパーダッシュ

最下層部に到着したら、まず、パワーボムで周囲のブロックを破壊する。つづいて、右端からダッシュ。溶岩の池の手前で、ジャンプボタンを押す。これだけ

▼パワーボムで助走路を作ったら、ダッシュ開始。左に走っていく。



だけでスーパーダッシュジャンプができるはずだ。そのままゲートを開ければ27グラップリングビームをとれるはずだ。ここで右に戻って、28ミサイルタンクを取りに行く。グラップリングビームでリッパにつかまって、右の壁の上にたどりつこう。

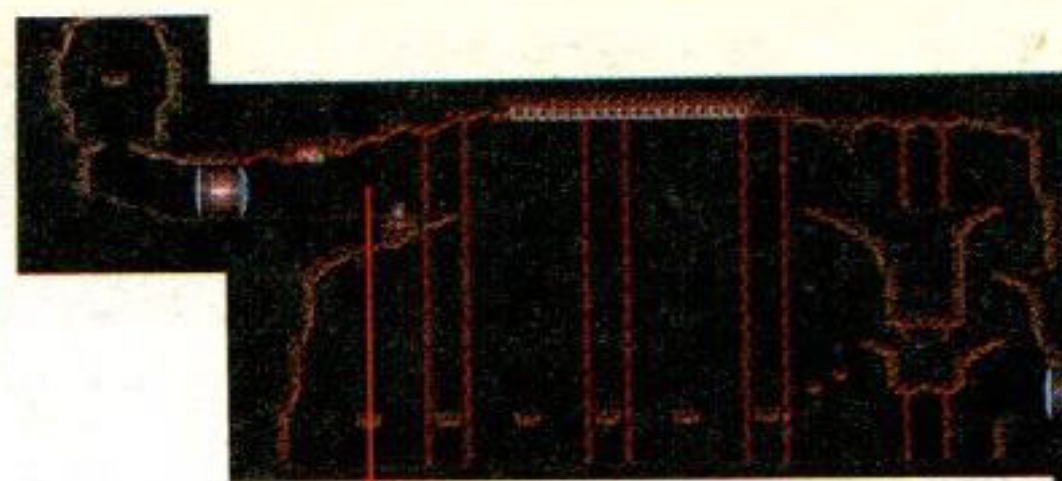


▲まず高速ダッシュ。そしてそのままジャンプ。これで左上にスーパーダッシュジャンプができる。



◀グラップリングビームでリッパにつかまり、28ミサイルタンクへ。

31ミサイルタンクはグラップリングビームで、とりにいく。



31ミサイルタンク

## POINT γ

## グラップリングビームを使いこなせ!

グラップリングビームをとれば、サムスの行動範囲は大きく広がる。道なりに戻っていきながら、グラップリングビームの練習をしておこう。

29パワーボムへは、リッパⅢにグラップリングビームをひっかけてとりにいく。

30エネルギータンクと31ミサイルタンクは、グラップリングビームで天井伝いに進み、とる。

このふたつは、Rボタンを使い、空中でグラップリ



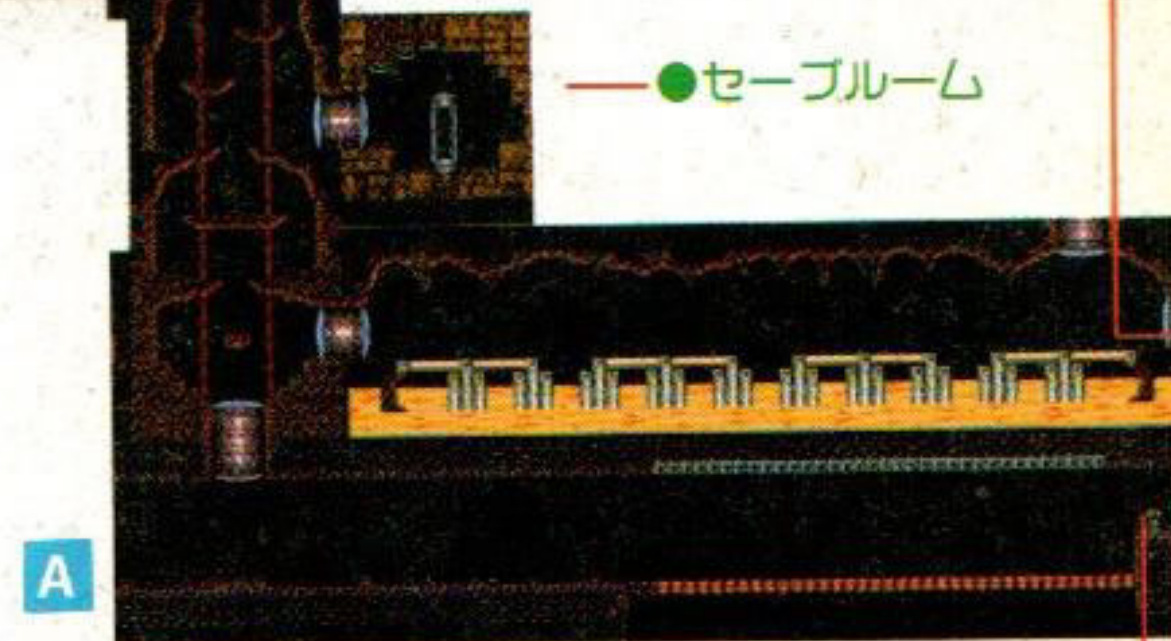
▲空中でグラップリングビーム発射だ。

26 27 28 29 30 31



31のミサイルタンクをとったら、ノルフェアの残りのアイテムをとるため、このゲートから右に進む。

●セーブルーム



30エネルギータンク

A

ングビームを連射するテクニックがなければ、とれない。あせらずにここで練習しておけば、ほかのエリア攻略が楽になるだろう。

マップで紹介したすべてのアイテムをとったら、ノルフェアに残るほかのアイテムをとるために、ノルフェア右方向へ進んでいこう。

## SUPER METROID ROUTE CHECK BOX

- 1 26ミサイルタンクをとる。
- 2 パワーボムでじゃまな壁を粉碎。
- 3 27グラップリングビームをとる。
- 4 28ミサイルタンクをとる。
- 5 29パワーボムをとる。
- 6 30エネルギータンクをとる。
- 7 31ミサイルタンクをとる。
- 8 ノルフェアの右に進む。



TIME TABLE

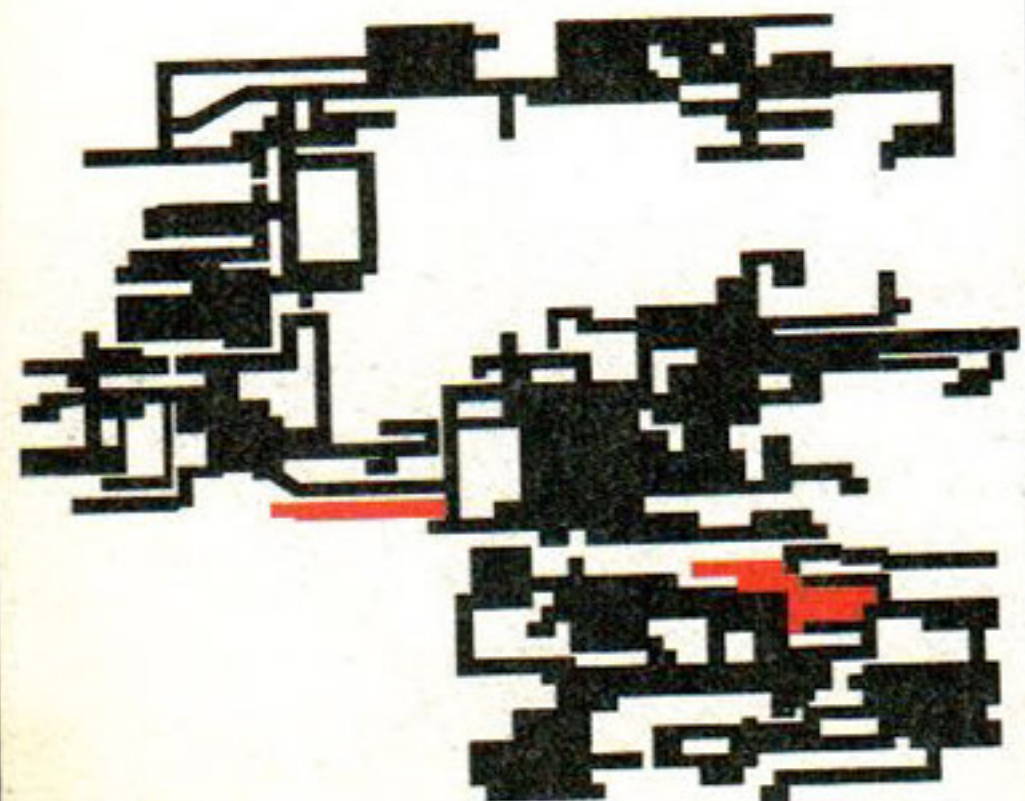
1'07'03

NORFAIR  
BRINSTAR

## 暗黒の光。ふたたび地表へ

ノルフェアにはまだ秘密がある。ペビーを盗んだリドリーは、ノルフェアの奥で、わたしを待っているに違いない。だが、いまのわたしの力ではリドリーとは戦えない。新たな力がセーバスにはある。そう確信したわたしは、ふたたび地表をめざす。Xレイ・スコープで、閉ざされた秘密の道を探しながら……。

YOU'RE HERE



ここは33ページで紹介したマップのエリアだ。前は完全に攻略できなかったマップだが、グラップリングビームをもっていれば、残ったゲートをすべて開けられる。

### POINTα ノルフェアの落穂ひろい

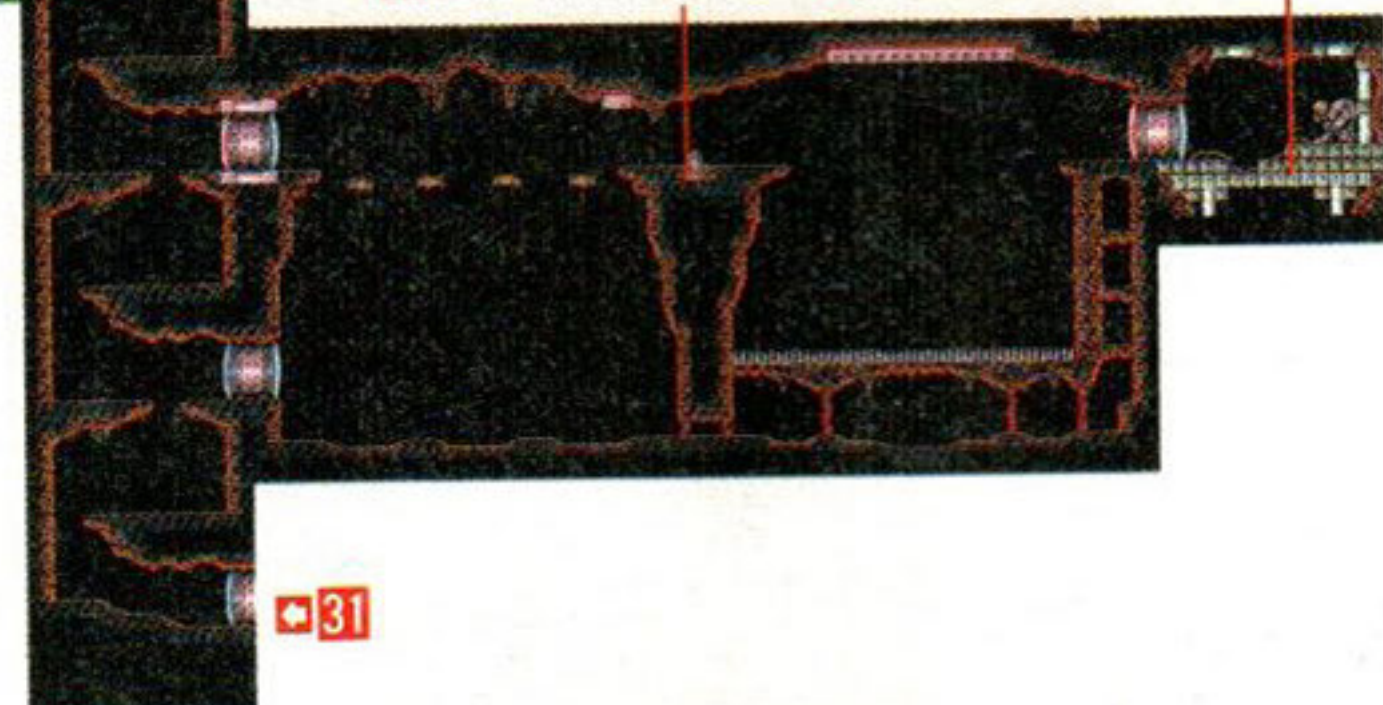
つぎの目標は難破船エリアだ。だが、そこに行く前に<sup>なんばせん</sup>33ウェイブビームなど、ノルフェアに残されたアイテムをひろっておこう。

33ページで<sup>かいろう</sup>20スピードブスターをとったときに、グラップリングビームがなければ進めなかった回廊に戻る。上下するリフト伝いに対岸へ。まず、<sup>かいろう</sup>32ミサイルタンクをとる。途中、壁から首を突き出しているフーネはアイスビームで凍らせておくと、うまくいく。ジャンプしてビームを発射。ブルーシャッターを開けたあと、グラップリングビーム連射で天井伝いに<sup>かいろう</sup>33ウェイブビームをとりにいく。

つづいて、左の回廊に進み、やはりグラップリングビームで天井伝いに、<sup>しんちよう</sup>34ミサイルタンクをとりにいく。このエリアでは、十分慎重に進まなければ、遠回りをしてしまうことになる。気をつけよう。

ブルーシャッターを開けるときには、慎重に。下に落ちると、遠回りして戻ることになる。

32 ミサイルタンク 33 ウェーブビーム



上下するリフト。左右にいるフーネはアイスビームで凍らせておこう。めざすリフトのやや下にいるときに、無回転ジャンプで飛びうつる。



グラップリングビームを使い、振り子のようにして、勢いをつける。つぎのグラップリングビームを発射するため、Rボタンを押すはなしにしておくといい。



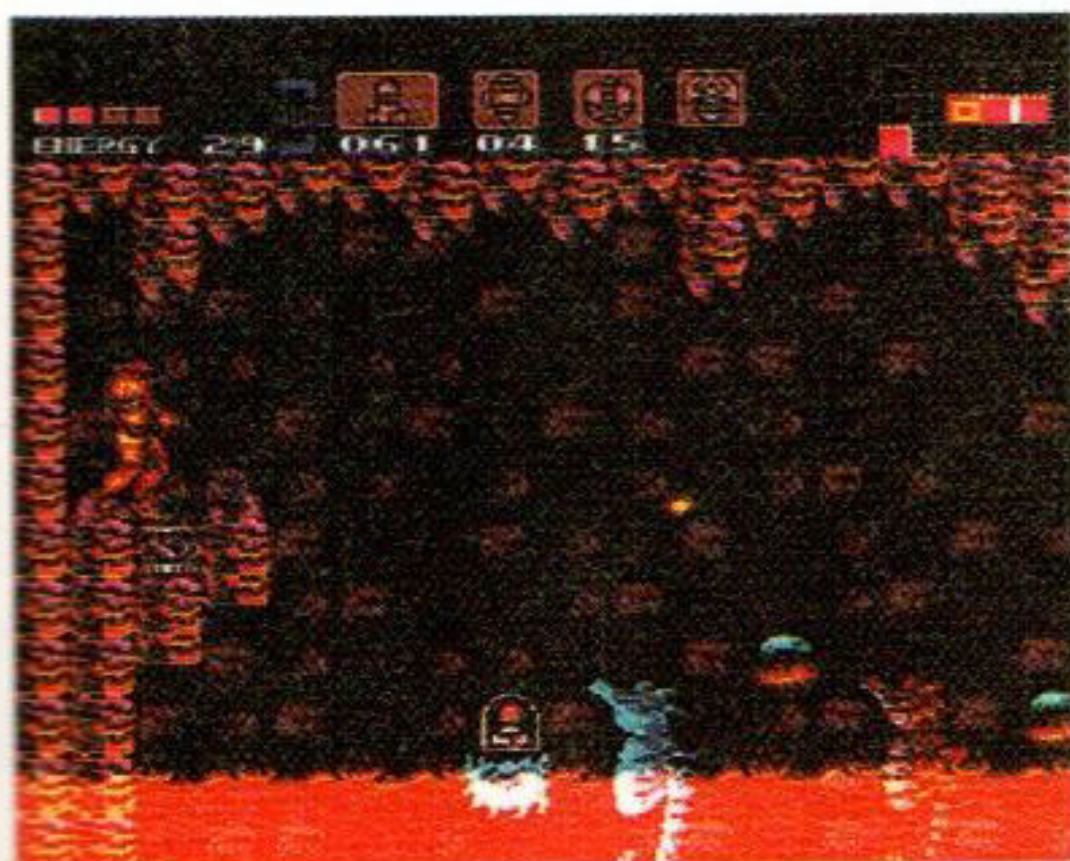
## POINT β

## 隠されたミサイル

なんと、サマスが足場にするブロックの中に、ミサイルが隠されていた。

36 リザーブタンクをとりに行くとき、直前のブロックをビームで射ってみよう。隠された35 ミサイルタンクが出現する。

ビームかパワーボムでブロックを消し、ダメージ覚悟でとりにいこう。ダメージを受けるのがいやならば、ソーバをアイスビームで凍らせて、足場にする。ポムでブロックを壊し、とる。



◀ソーバを固めておけば、安心して、ミサイルがとれる。

## POINT γ

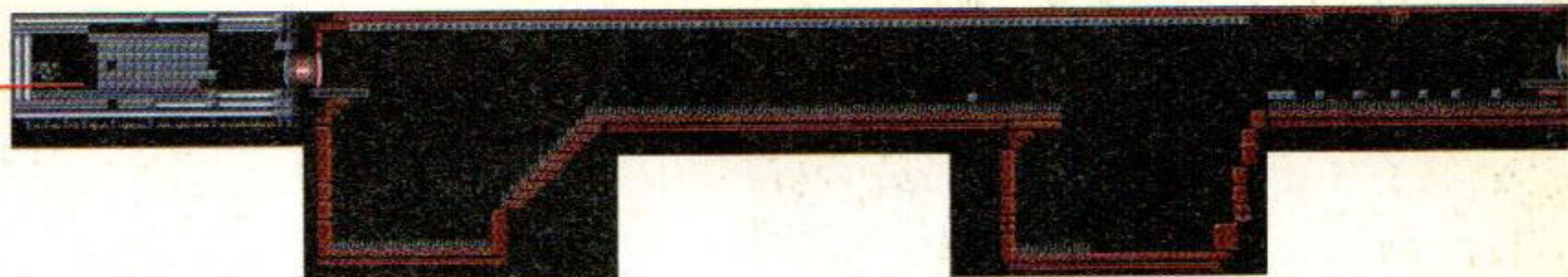
## プリンスタにもどれ!

ノルフェアで落穂拾いが終わったら、いよいよ、難破船に進む。

途中、プリンスタによって、37 Xレイ・スコープをとっておこう。グラップリングビームがあるいまなら、無傷で手に入るはずだ。

Xレイ・スコープは壁や床などのブロックに隠された秘密を、あばきだすアイテムだ。これさえあれば、

37 Xレイ・スコープ

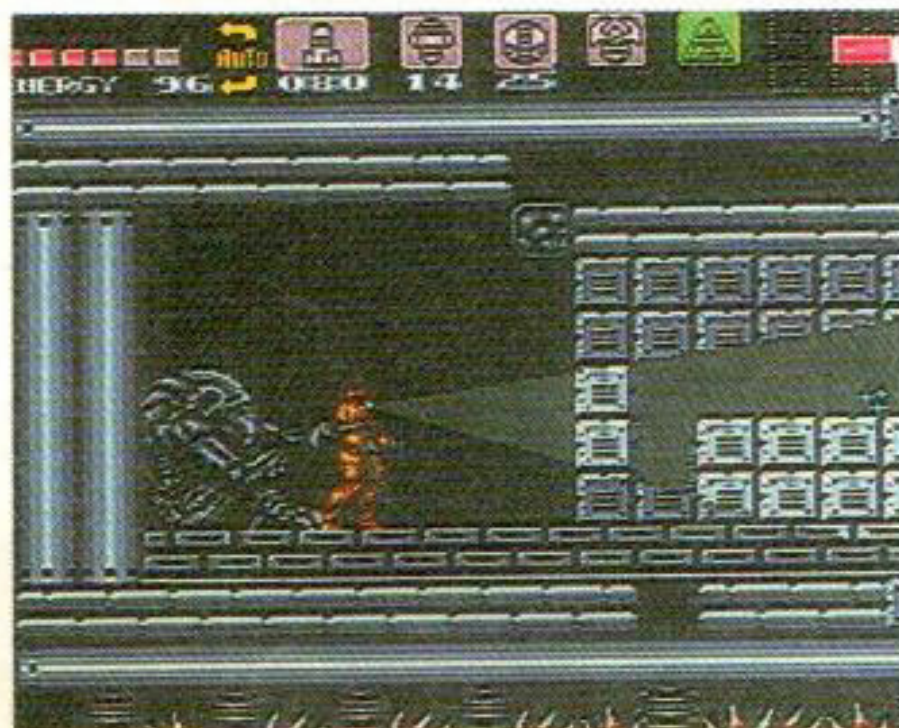


秘密の通路も簡単に発見できる

Xレイ・スコープへの回廊では、グラップリングビームで、ウエーバやグラップラーをかわしながら、進んでいこう。あまりもたもたせずに進むことがグラップラー対策だ。ただし、勢いあまってホタリーをつぶすと、明りが消えてしまうので注意。



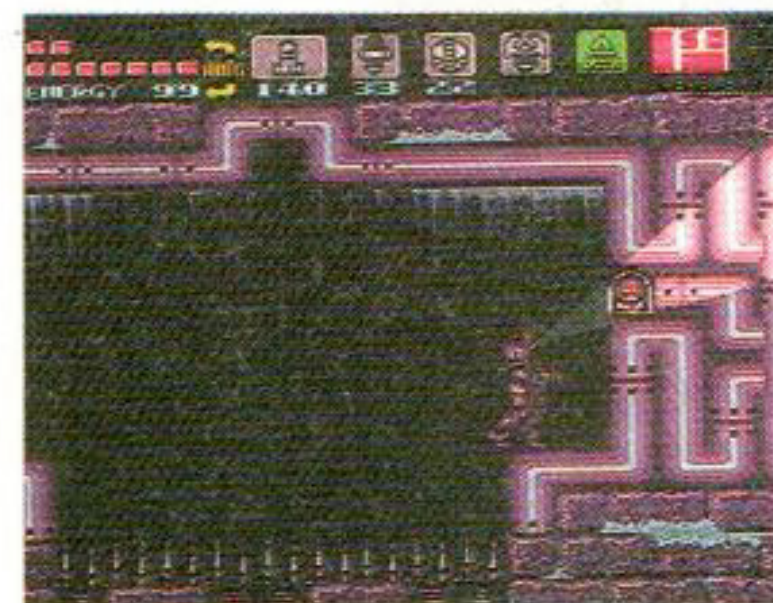
◀つぎつぎにあらわれるグラップラー。ためらわずに、グラップリングビーム連射で、進んでいく。



◀さっそく手に入れたXレイ・スコープで、出口を探す。回廊各所には、隠しシンダーがある。

## POINT δ Xレイ・スコープを使いこなせ

ここで手に入れたXレイ・スコープは、隠し通路やアイテムなど、ブロックに隠された秘密をあばくアイテム。行きづまりになっているルートや、あやしい場所があったら、どんどん使ってみよう。新しいエリアで、そういった場所にきたら、まず、パワーボムを使ってみる。その後に、Xレイ・スコープに切り替えて、全体を見回す。これが基本だ。



◀Xレイ・スコープでサーチ。壁に隠されたアイテムを探そう。

SUPER METROID  
ROUTE CHECK BOX

- 1 リフトを伝って、32 ミサイルタンクをとる。
- 2 33 ウェーブビームをとる。
- 3 34 ミサイルタンクをとる。
- 4 35 ミサイルタンク、36 リザーブタンクをとる。
- 5 プリンスタで、37 Xレイ・スコープをとる。
- 6 難破船に向かう。



## 最短時間攻略をめざすか。 安全確実攻略をめざすか。

本書では、最短時間攻略をめざすため、攻略ルートから外れたプリンスタや、クレテリアのアイテム集めは、最後のマザーブレイン攻略直前にすることになっている。

したがって、プレイヤーの技術がともなわなければ、これから苦戦することもありうるだろう。

これから難破船にむかうという現時点においても、ここまで集めてきたアイテムの力とテクニックを使えば、エネルギータンクや、ミサイルなどの基本アイテムをいくつか集めることもできる。

「スーパーメトロイド」は、自由度が高いゲームなのだ。とくに、このゲームを初めてプレイするかたには、ここで、一回目の「落穂ひろい」をすることをおすすめする。

これから進んでいく難破船やマリーディア、ノルフェア2は屈指の激戦区だ。エネルギータンクひとつの違いが、生死を分けることになるだろう。

手元の全体マップを参照して、いままで行かなかったイエローゲートなどをチェックしてほしい。これからの戦いを有利に展開するためのアイテムがいくつもあるはずだ（ちなみにアイテムの詳細なマップは57～60ページに紹介している）。

もちろんグラビティスーツなど、これから手に入るアイテムなしでは、とりきれないアイテムもあるだろう。全体マップにシールをはって、きちんとチェックしていただきたい。

テクニックに自信のあるプレイヤーなら、これから、

以前22パワーボムをとりに行った垂直回廊をめざしてほしい。回廊の最上部にあるイエローゲートが、めざす難破船への最短ルートになっている。

イエローゲートを開け、エレベータに乗ってクレテリアへ戻ったら、ミサイルやエネルギーの状況に応じて、スターシップへよってみよう。エネルギー補給やミサイル、スーパーボムなどもすべてフルチャージできるというほかに、もうひとつスターシップへ立ちよる大きなメリットがある。



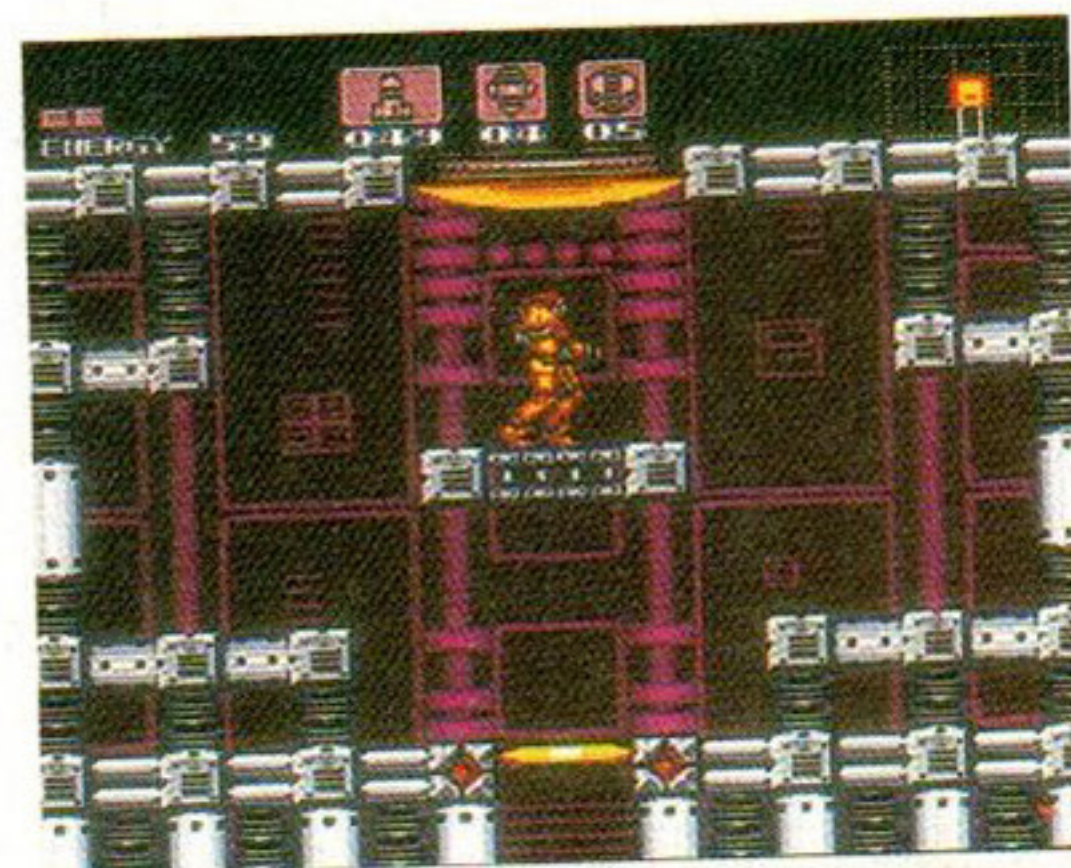
◀ウェイブビームがあれば、ブルーシャッターは反対側からあけられる。



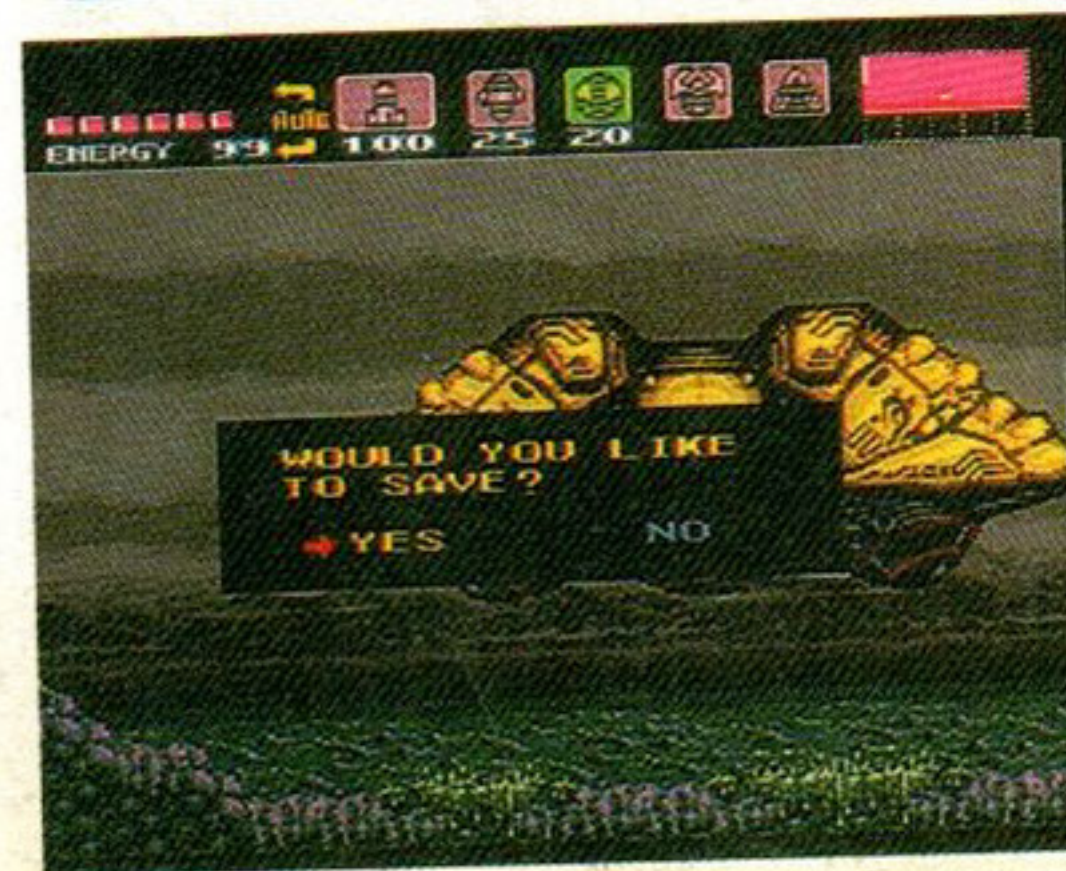
◀こんなところに、81エネルギータンクがある。

というのは、ここから先、難破船ではセーブルームがあっても、ボスのファントウーンを撃破するまでは、使用不能の状態になっているからだ。

つまり、いったん難破船攻略をはじめてしまうと、船の中ではセーブできるチャンスがない、ということだ。スターシップに立ちよってセーブしても、それほど大きな時間のロスにはならない。ここで、保険をかけておくのが、堅実な作戦といえるだろう。




◀このイエローゲートが、クレテリアへの最短ルートだ。



◀スターシップで補給とセーブ。これで安心して難破船を攻略できる。



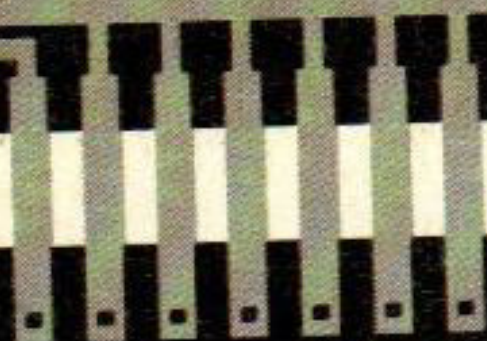


宇宙船乗りなら、どんなときでも死んだ船を  
目のあたりにするのはつらいものだ。  
数百世紀前に難破した船。機能を停止し、無残な姿  
をさらしている。一步船内に足を踏み入れたわたし  
は、死んだはずの船の中に邪悪な気配を感じた。

この船をくいものになっているやつがいる！

# UNPLUGGED 接続





TIME TABLE

1'19'09

WRECKED SHIP

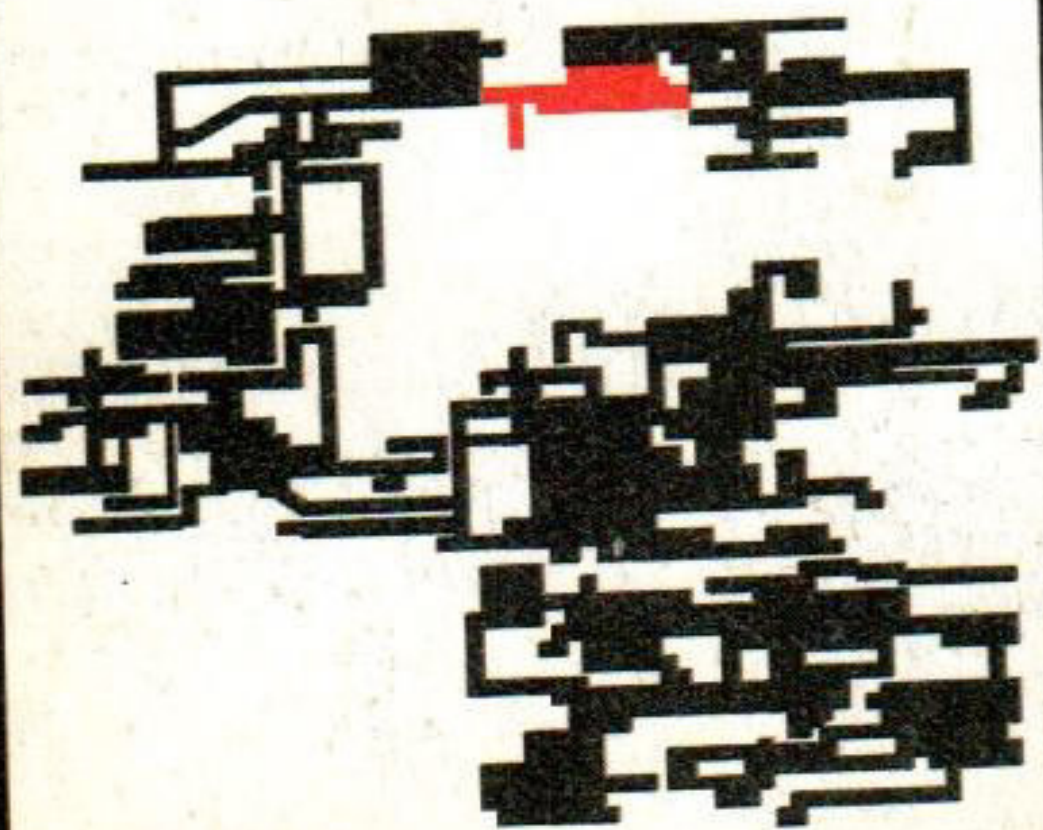
## 死霊の棲む船

夕闇の地表にその船はあった。かつて銀河を支配した鳥人族の難破船。何千光年も旅の末にこの星に漂着した。

あの船にはわたしを助けてくれるほにかがある。予感がわたしを船に導いた。

死んだように静まりかえった船の中、息をひそめて進むわたしの背後に、やつがあらわれた。悪霊、ファントムーン！

YOU'RE HERE



38 ミサイルタンク

エレベーター  
プリンスタからの

37

47 グラビティスーツなしでは、容易に入れないトンネル。奥には48 ミサイルタンクがある。

## POINT α クレテリア地表から難破船へ

クレテリア地表に到着したサマス。めざす難破船は広い湖の中央にある。

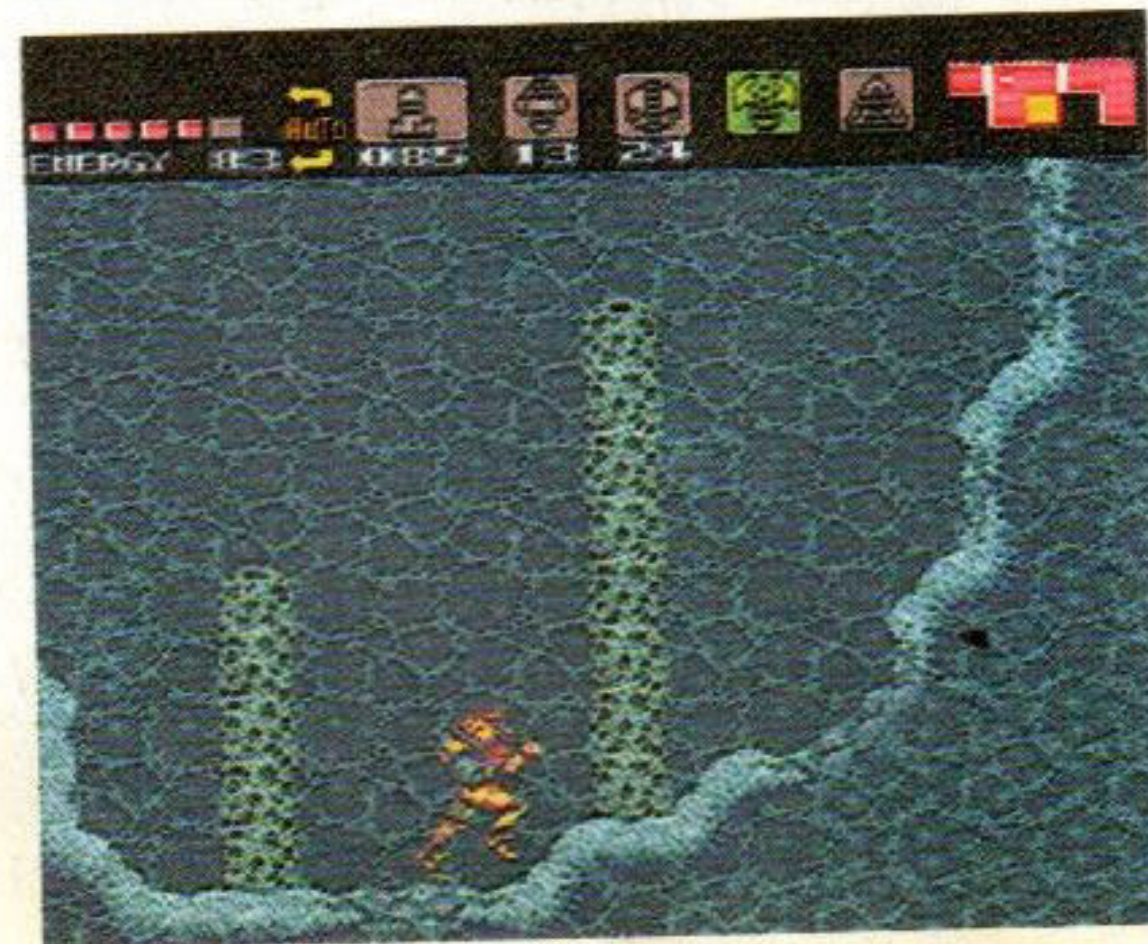
まず、水中では、自由に動きがとれない。グラップリングビームを使って、空中から、難破船入り口に進むしかない。だが、ビームでつかめるブロックの中には、老朽化して、一定時間後壊れてしまうものもある。スムーズにつぎのブロックに進めれば、危険はないが、もたつくと、水中に飛びこむことになる。ていねいに進んでいこう。

このエリアには、ミサイルタンクがふたつある。ひとつは攻略ルート我真ん中にあるが、もうひとつは水中のトンネルの中だ。ポムジャンプのテクニックを使っても簡単にはとれない。こちらをとるのは、

47 グラビティスーツをとったあとだ。湖を越えたら、機能停止状態の難破船へ進め。



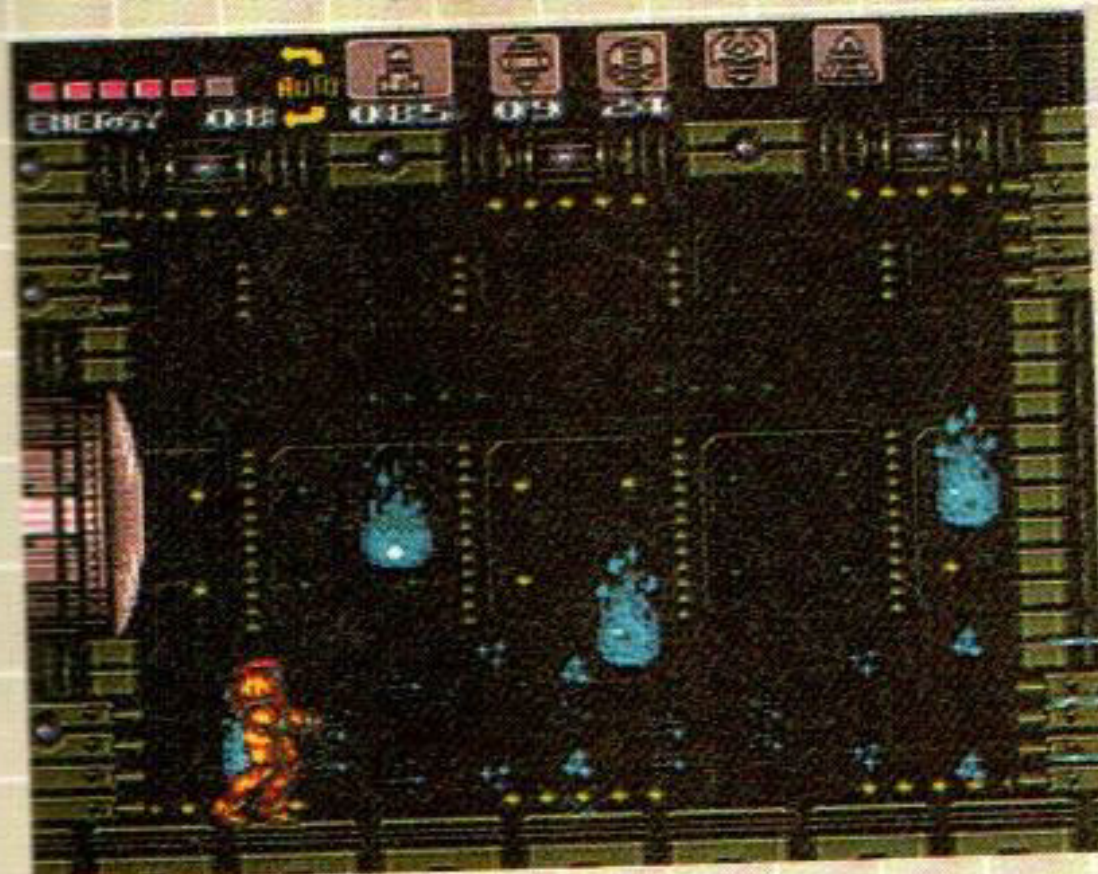
壊れやすい老朽化したブロック。



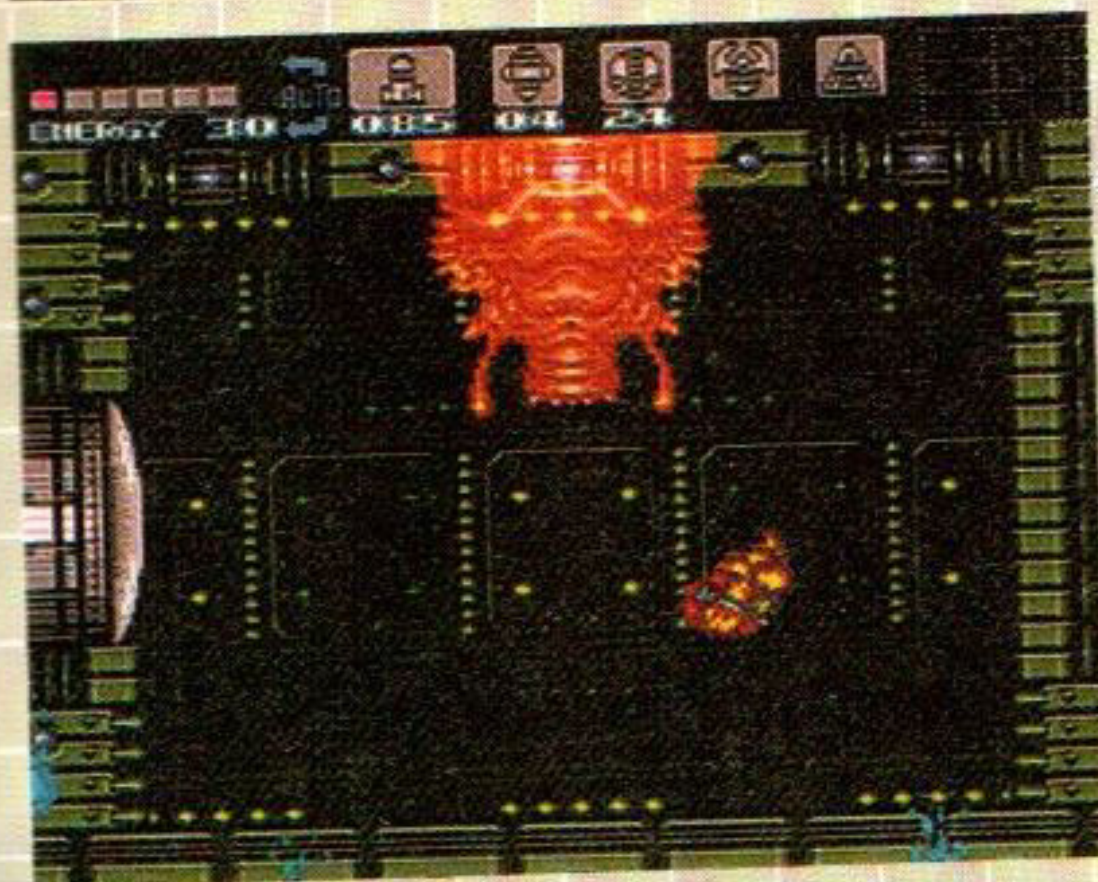
水中では動きの自由がとれない。



## SUPER METROID ASSAULT FOUR



火の玉の数が少ないときは、ビームでつぶしていく。



回転する火の玉は、チャージアタックできりぬける。

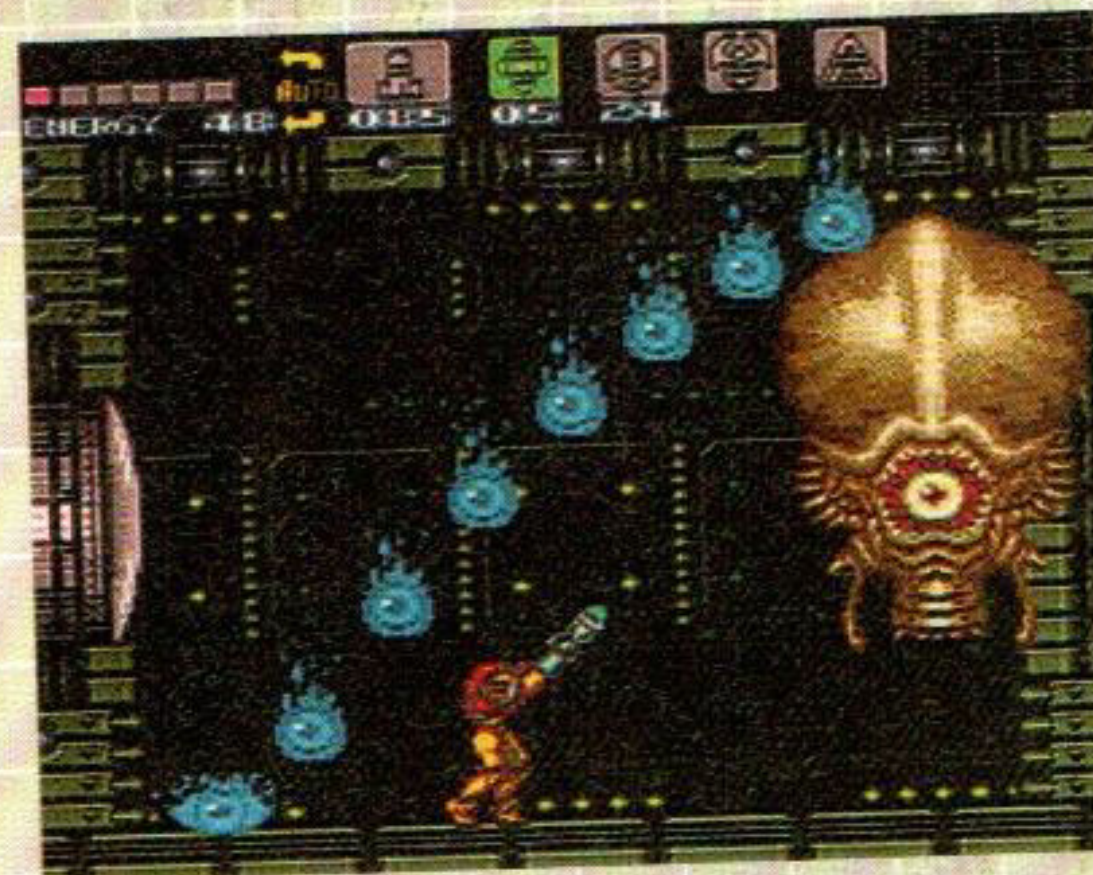
### ぼうれい 暗闇の亡霊。目をねええ！

なんばせん  
難破船内では、最初にボスと戦う。こいつをたおさないかぎり、船の機能は停止したまま。ほとんどのゲートは開かず、アイテムも大部分がとれない。対ファントゥーン戦では忍耐が強いられる。敵が実体化し、攻撃のチャンスがめぐってくるまで、時間がかかるためだ。それまでは一方的な敵の攻撃に身



# PHANTOON

vsファントゥーン



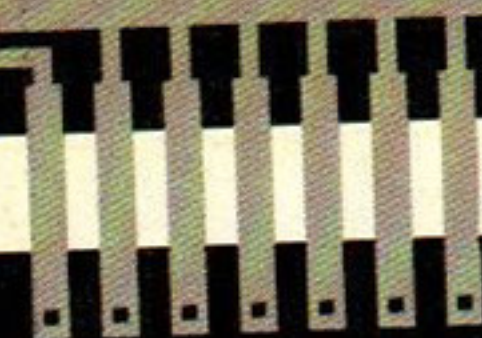
ファントゥーンが実体化した。数少ない攻撃のチャンス。集中攻撃をかけよう。

をさらさなければならない。  
ファントゥーンが使う火の玉をさけるには、ふたつの方法がある。ひとつはビームで射ち落とす方法。もうひとつはチャージアタック状態でジャンプする方法だ。確実なのは後者。とくに敵が球状に火の玉を出すときに有効だ。  
半透明だった敵が実体化したら、攻撃のチャンス、ありったけのスーパーミサイルや、チャージビームをななめ射ちで敵の目に射ちこもう。

## SUPER METROID ROUTE CHECK BOX

- 1 クレテリア到着
- 2 **38** ミサイルタンクをとる
- 3 難破船内に入る
- 4 **39** ミサイルタンクをとる(P47参照)
- 5 ファントゥーンと戦い、船の機能回復





TIME TABLE

1'22'49

WRECKED SHIP

なんはせんきのう

## 難破船機能回復

思ったとおりだ。マザーブレインが送り

こんだファントムによって、難破船の

エネルギーは吸いとられていたのだ。

ファントムを撃破したいま、船内に

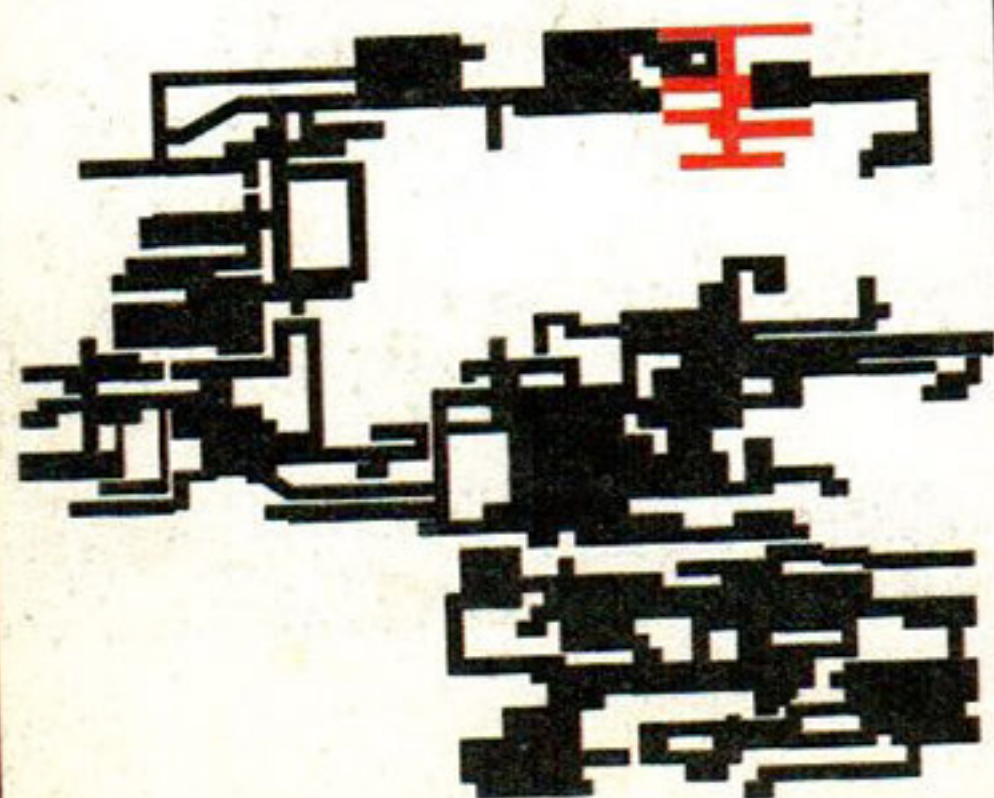
静かな動力音が響く。やわらかな光が空間

を満たす。主をなくした船の中で、作業ロ

ボットがやみくもに動きだした。

マップ情報アクセス完了！

YOU'RE HERE



43

機能回復後、動きはじめる平地エスカレーター。クレテリアおよびスターシップへは、ここから進む。

38

●平地エスカレーター

39 ミサイルタンク

この回廊には、機能回復前にくる。そのほうが進んでいきやすい。

41 スーパーミサイルタンク

●マップルーム



42 ミサイルタンク

この回廊の3つのゲートは、すべてメタルゲート。回廊内のキハンター星人とアトミックを全滅させなければ開かない。

●セーブルーム

この、回廊には、機能回復前にも入れるが、作業ロボットが道をふさいでいる。機能回復後にくること。

40 スーパーミサイルタンク

●ファントム



## POINT α 難破船が動きはじめた！

ファントウーンを撃破すると、難破船が正常に動き始める。これから、**47**グラビティスーツをはじめとするアイテム集めになる。

まず、左下の部屋でマップ情報をロードしたら、垂直回廊の下部から順番にアイテムをとっていく。

ただしセーブルームの下にある回廊は、グラビティスーツがなければ進んでいけない。グラビティスーツをとってから、進むこと。

また、いくつかの吸盤が全身を包んでいる球状の敵、ブルはビームでは撃破不可能。だが、ミサイルなら、たった1発で撃破できる。ブルのいる回廊ではミサイルの装備を忘れないように！ 難破船エリアには体力回復ポイント

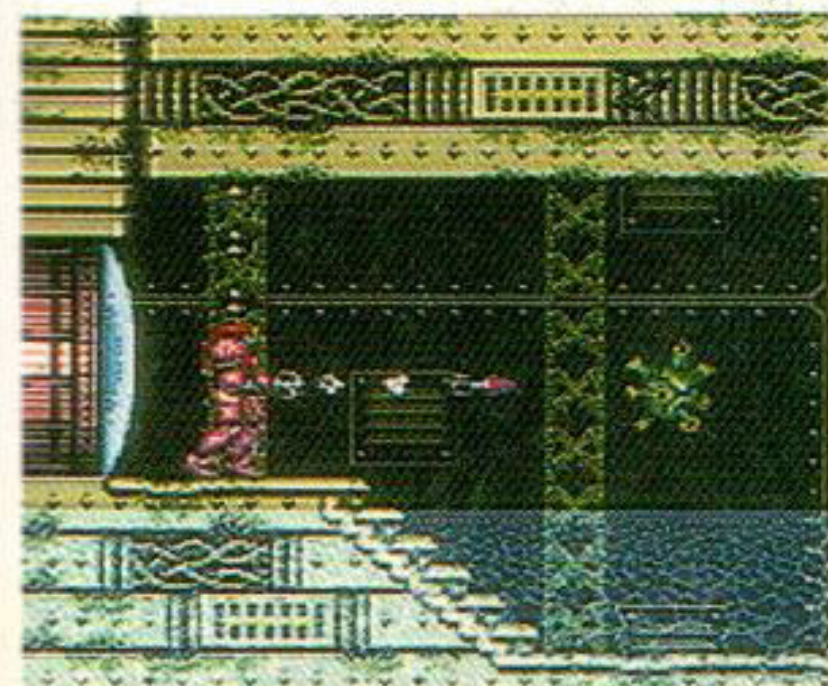
が皆無。

敵の攻撃力も強いので、極力慎重に進んでいこう。

注意すべきなのは、最上部の水平回廊。ここに



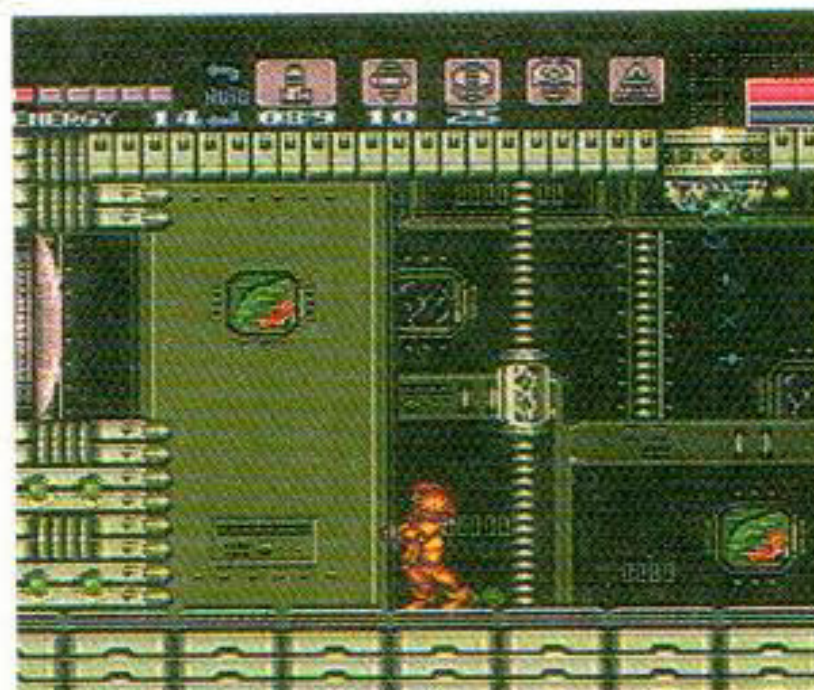
▲ファントウーンを撃破すると、難破船の様相が変わる。



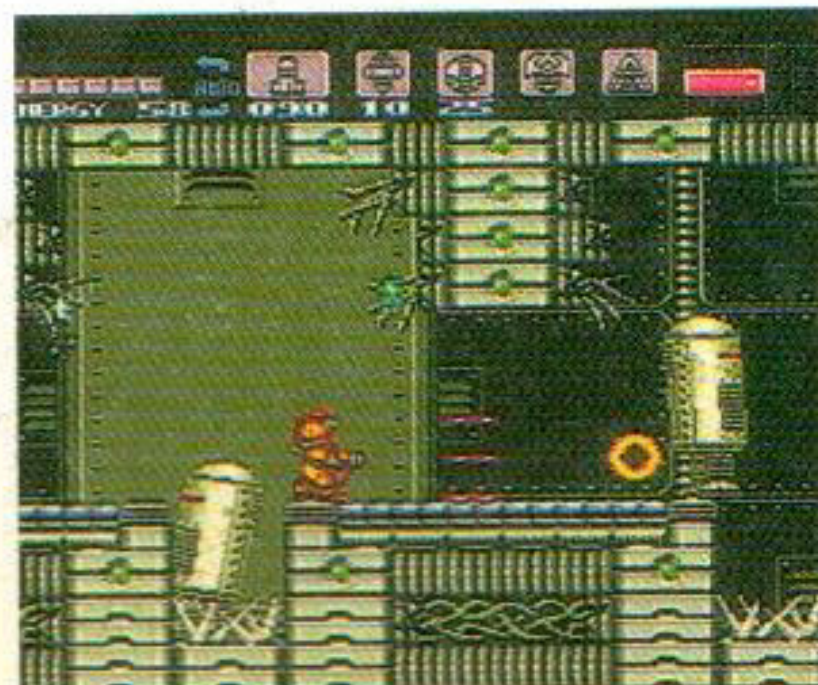
◀ブルはミサイルでかんたんに撃破できる。

は防御力の強い、キハンター星人とアトミックがまちかまえている。しかも、すべてを撃破しなければ、メタルゲートは開かない。メタルゲートは、一度開ければ、ブルーゲートに変わる。したがって回廊内の敵を全滅させたら、両サイドで点滅するメタルゲートをオープン。その後、先に右の回廊から入る。ビーム攻撃をしてくる、作業ロボットは撃破不可能。サムスが攻撃すると、反対側に逃げるだけだ。**42**のミサイルタンクをとるときなど、凹みに落として、の上を通りぬけよう。

マップの上のすべてのアイテムをとったら、マップ左上の回廊から外に出る。クレテリアの湖にもどるのだ。



▲キハンター星人とアトミックを全滅させて、メタルゲートをあける。



◀ビームで作業ロボットを後退させ、凹みに落とす。

## POINT β セーブポイントはひとつ！

かさねていうが、難破船エリアは、補給ポイントが少ないうえに、敵の攻撃も強力だ。ゆだんをすると、とんでもないことになってしまう。

ファントウーンを撃破したあとや、グラビティスーツをとったあとなど、要所要所で、セーブを忘れないようにしよう。

難破船全体でも、セーブルームはたったひとつだ。だいじょうぶだと思って進んでいると、思わぬミスをして、もう一度ファントウーンと戦うことになりかねない。

セーブルームでの時間は、タイムロスにはつながらないことをおぼえておこう。



◀つねに残りエネルギーには気をつけて進むこと。

## SUPER METROID ROUTE CHECK BOX

- 1 **39** ミサイルタンクをとる。
- 2 ボス攻略後**40**・**41** スーパーミサイルタンクをとる。
- 3 回廊内の敵を全滅させ、**42** ミサイルタンクをとる。
- 4 回廊内の敵を全滅させ、左上のドアから外へ。



TIME TABLE

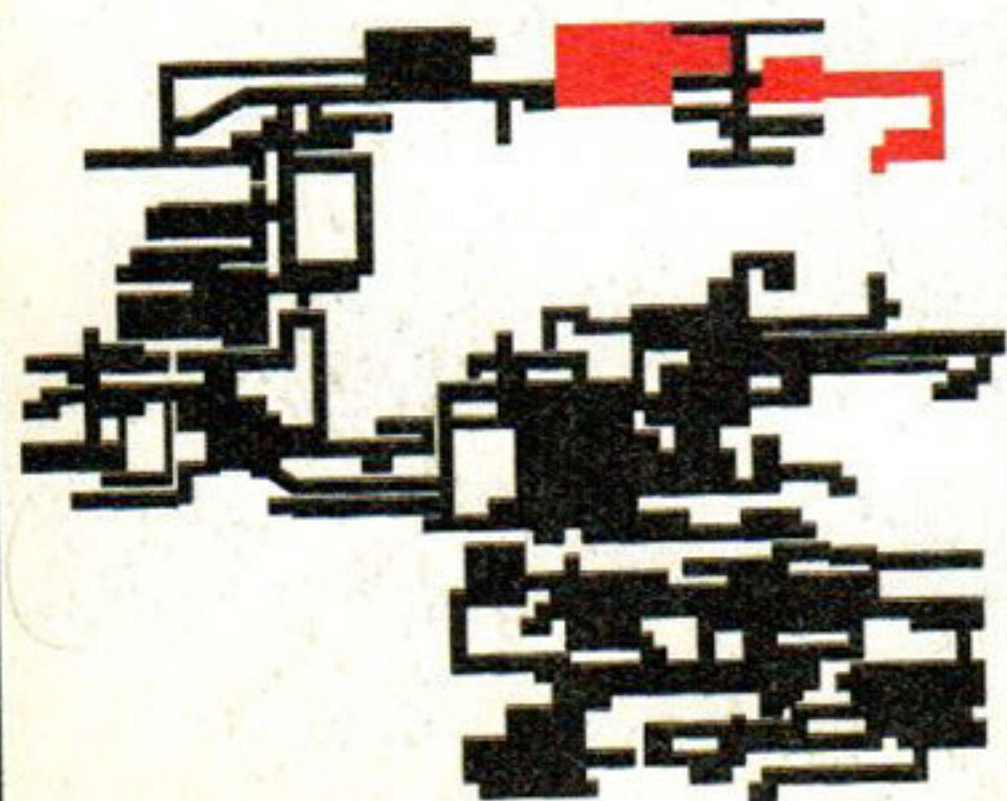
1'30'17

WRECKED SHIP

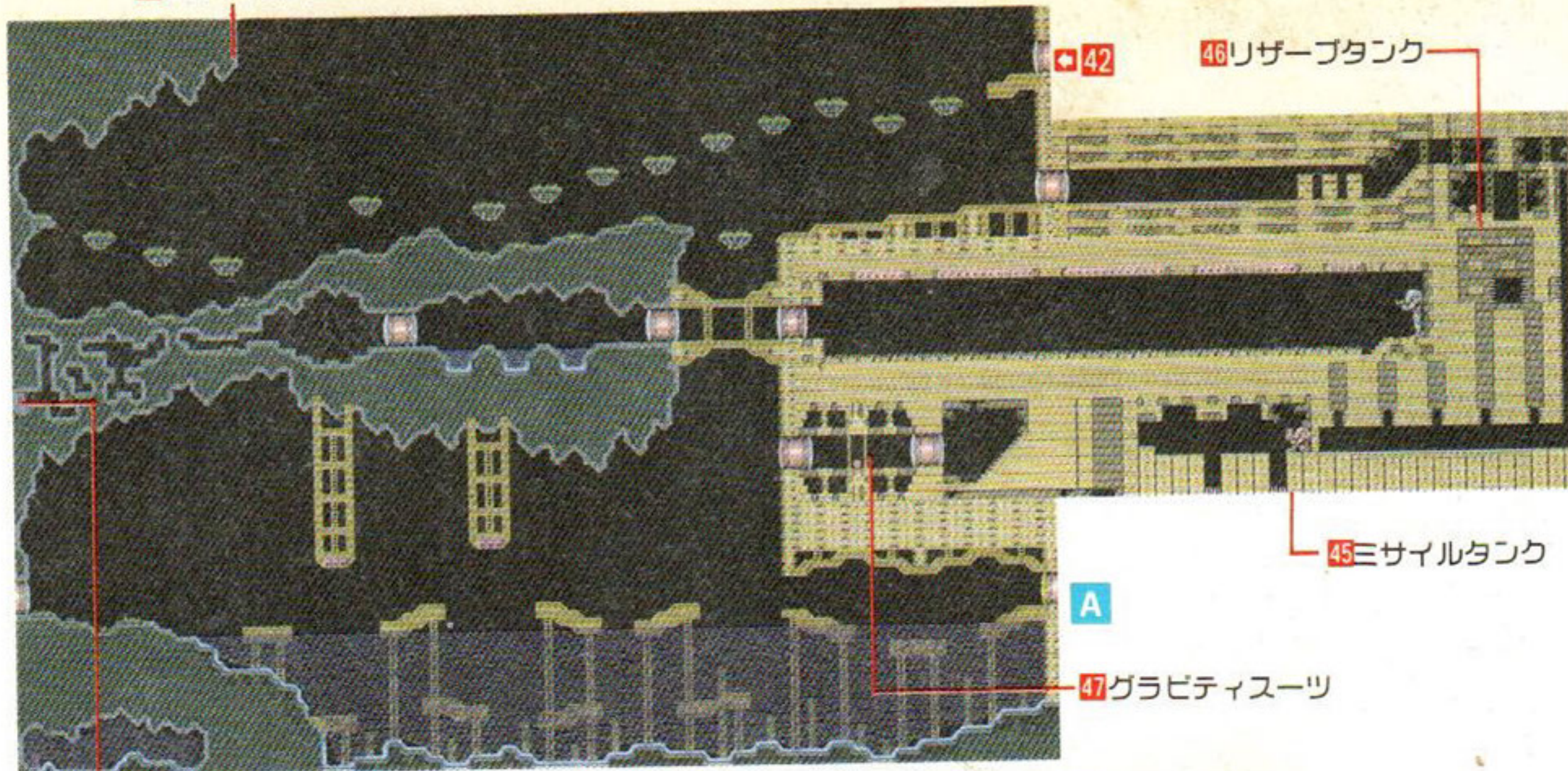
## 大いなる重力の使命

スーツに満たされたエネルギーの波動が  
わたしの肉体に還流する。体内のDNAが  
エネルギーに反応し、活性化されていくよ  
うだ。身体が軽い。これなら水中でも自由  
に動けるはずだ。鳥人が与えてくれたスー  
ツに、古代文明の至高のパワーが注ぎこま  
れた。グラビティスーツ！ いまわたしは  
重力の呪縛から解放された。

YOU'RE HERE



43 ミサイルタンク



A

44 ミサイルタンク

48 ミサイルタンク

## POINT α 天のミサイル・地のミサイル

クレテリアの湖周辺には3つミサイルタンクがある。まず、天井付近アゴのようにせりだした岩の中。この43ミサイルタンクは、上空を左右に移動するトリッパにのって、ビームであばきだしてからとる。つぎに、湖の上部に広がる岩の中にある44ミサイルタンク。こいつは、スーパーミサイルで入口を開けてから、とる。注意したいのはとったあと、右下の自壊ブロックに乗らないように、ボムジャンプで入口に戻る。さもないと、湖に落ちてしまう。最後は、水中トンネル内にある48ミサイルタンク。これをとるのはグラビティスーツを手に入れ、水中を自由に動けるようになったあとだ。

46 リザーブタンク

45 ミサイルタンク

47 グラビティスーツ



◀空中のこんなところにミサイルが！ 基本的には、トリッパに乗ってとるが、自信があれば、下からシャインスパーク（12ページ参照）でとれる。



◀Xレイ・スコープで入口を探しだせ。スーパーミサイルブロックの下には、ミサイルが隠されている。

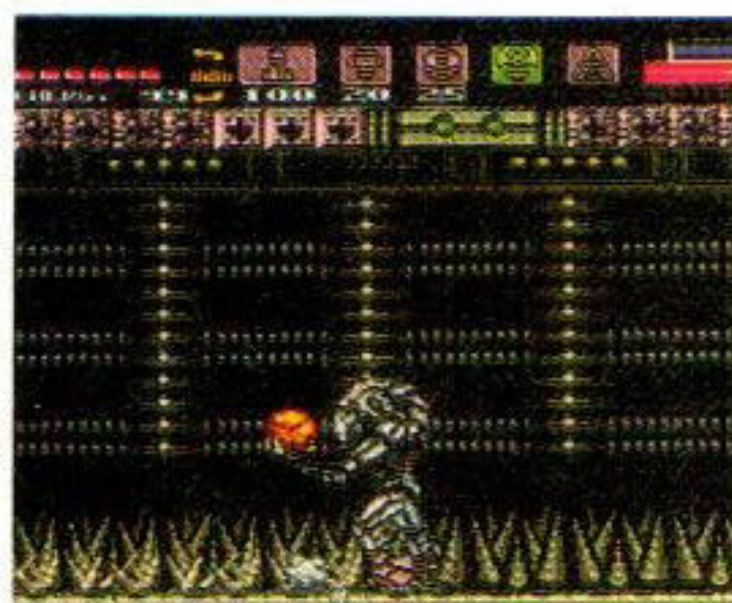


## POINTβ

### 直立鳥人像の秘密

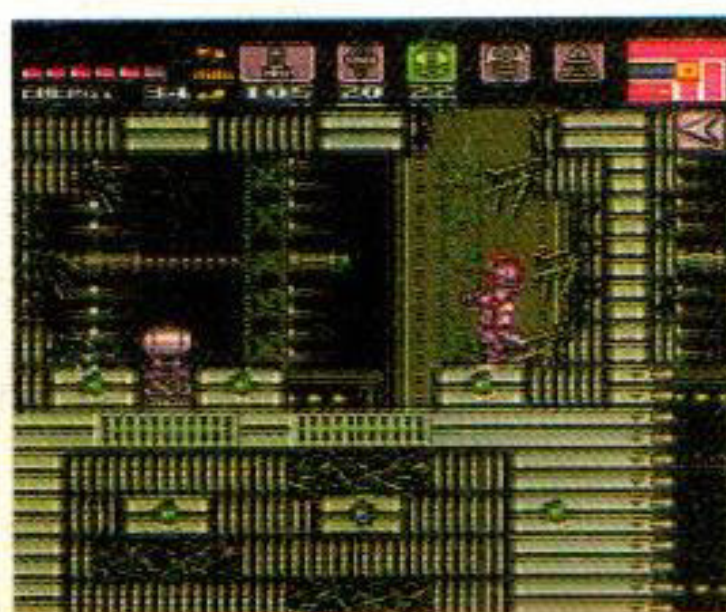
一面に広がる針の道の上を、グラップリングビームで、天井伝いに進んでいくと、直立した鳥人像が待っている。鳥人像がさし出した手の上に、丸まって乗ってみよう。手は、スイッチになっていた!

▼鳥人像がサムスを秘密の回廊に運んでくれる。



▲パワーボムで助走路を作ったら、左から、凹みに落ちた作業ロボットの頭越えて、ダッシュする。

▶シャインスパークでたどりついたフロアには、リザーブタンクがあった。手前の落とし穴に注意。



鳥人像は針の道を踏み壊しながら歩いていく。そのまま下に降りていくと、隠された回廊に入る。

鳥人像の手から降りたら、ボムで床を壊して、右の回廊へ。作業ロボットを凹みに落としながら進む。突きあたりの鳥人像が持っている45ミサイルタンクをとったら、パワー

ボムで像を爆破! すると右に隠し通路が、あらわれる。いったん左端に戻って、作業ロボットの頭上をダッシュ。右端でシャインスパークジャンプ(12ページ参照)する。たどりついたところには、左に46リザーブタンクが見える。手前に落とし穴があるので、慎重に左に飛びうつろう。

ミサイルタンクとリザーブタンク、ふたつのアイテムをとったら、サムスを運んでくれた、直立鳥人像の左のゲートにもどってくる。その奥の回廊には、待ちに待った47グラビティスーツがある。グラビティスーツをとったら、湖に飛び降り、水中の48ミサイルタンクをとりに行こう。

## POINTγ

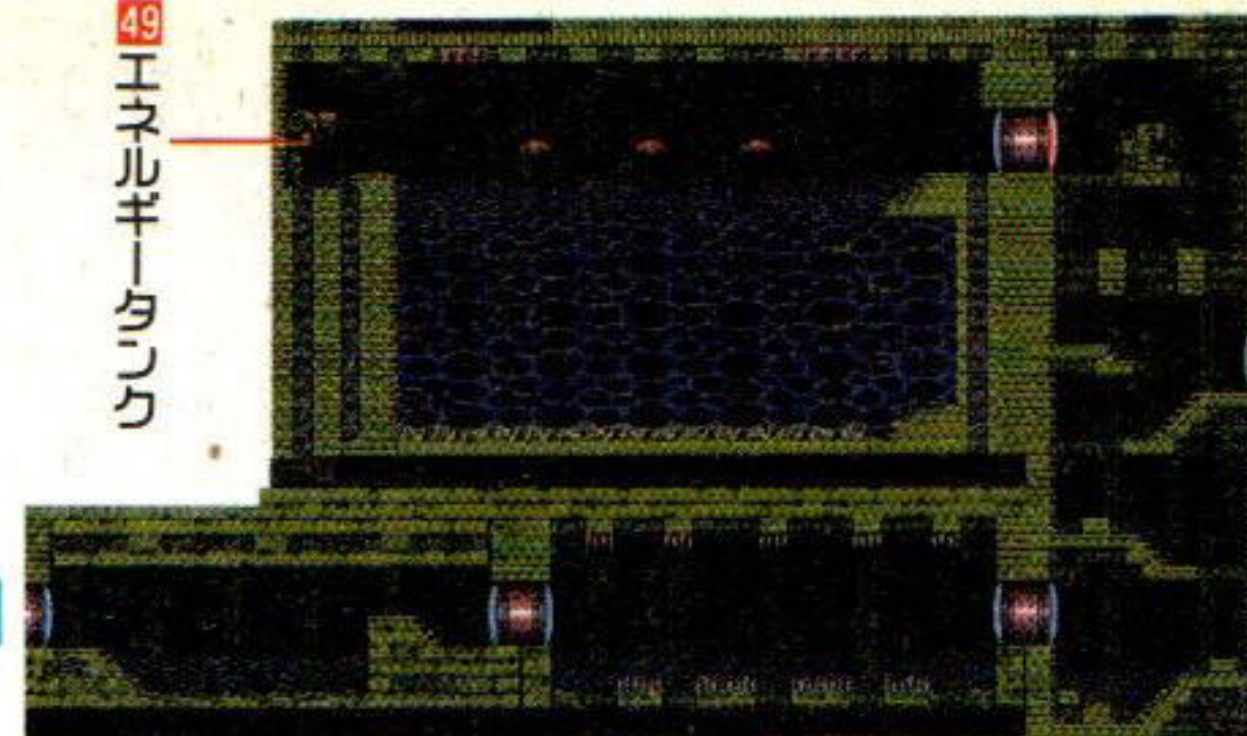
### 水中洞窟のミサイル

湖の左下には、ミサイルが隠されている。グラビティスーツで、水中での自由な移動ができるようになったら、ボムジャンプ(8ページ参照)で飛び上がり、水中のトンネルの中を左に進んでいく。隠された洞窟の中で、48ミサイルタンクがとれる。つづいて、ふたたび難破船の中に戻っていく。



◀水中でも陸上同様に動けるようになった。湖底の秘密の洞窟に入るサムス。

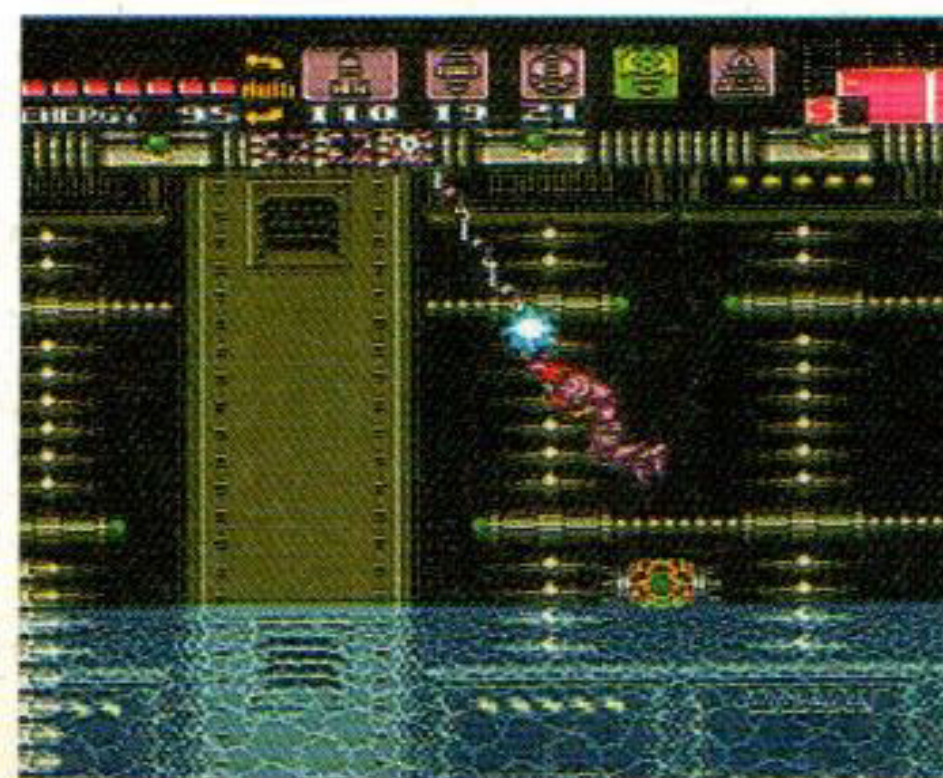
## 49 エネルギータンク



## POINTδ

### エネルギータンク発見!

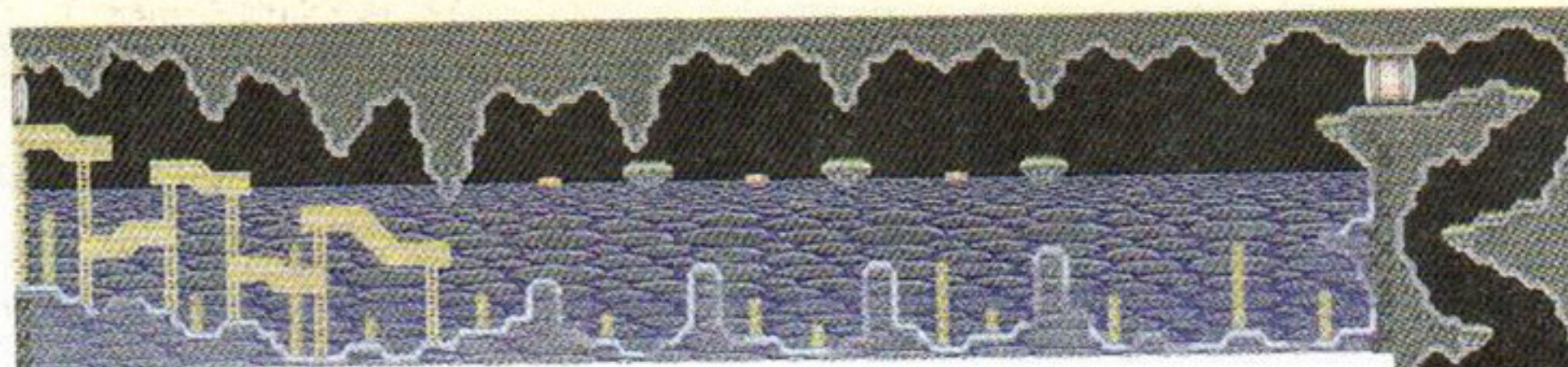
難破船に戻って、垂直回廊に到着したら、中段のゲートから右に進もう。グラビティスーツのおかげで、水中からも高くジャンプできるはずだ。その右にある回廊で上下する剣山トラップ上段に来たら丸まって、天井のトゲをよけること。つづいて、その上にある広いエリアでは、リフトからグラップリングビームを発射し、49エネルギータンクをキャッチしよう。



◀上下するリフトから、ななめ上にグラップリングビーム発射! Rボタンを活用しよう。



49



## POINT ⑧

## クレテリア、湖右岸。

サムのつぎの目標は地底湖、マリーディアだ。難破船を出たら、クレテリアの湖右岸から、左下に進んで行く。

きたるべき決戦にそなえて、垂直回廊にあるカーゴの巣からカーゴを出し、補給をしておくといい。



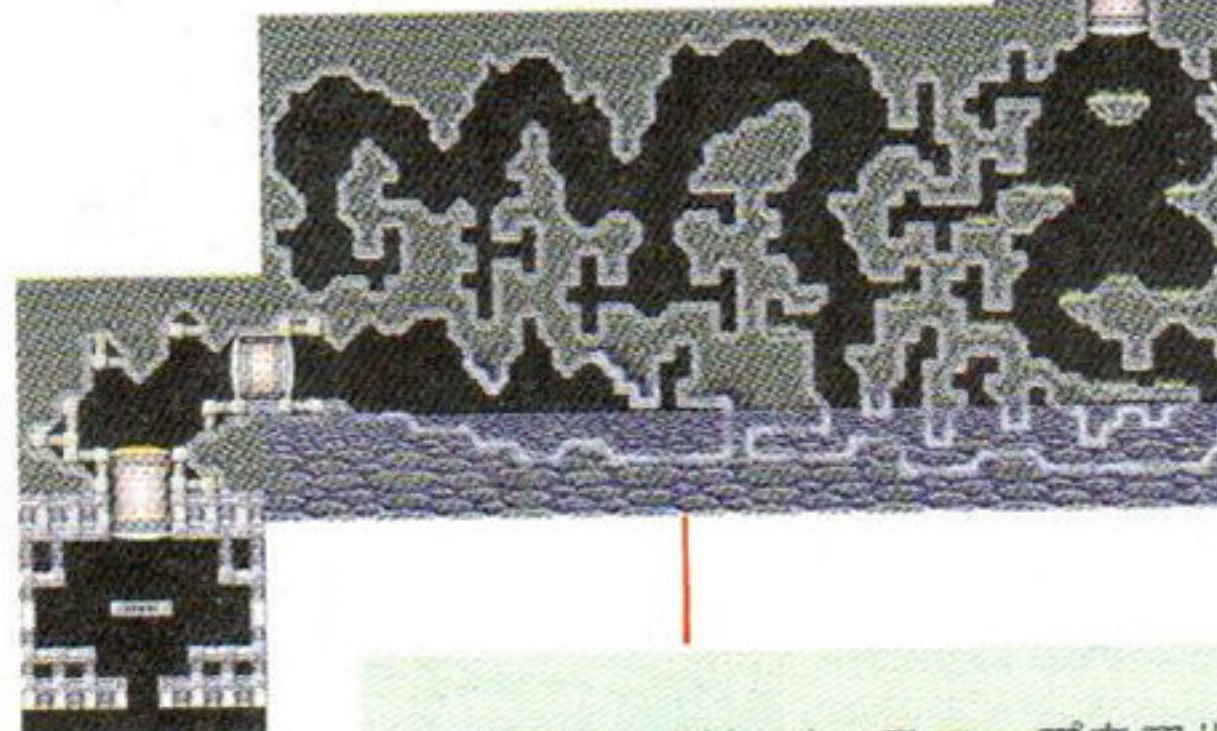
途中、やっかいなのは、複雑にいりくんだ湖底洞窟地区だ。

◀巣から飛び出すカーゴを打てば、アイテムがたっぷり補給できる。



◀Xレイ・スコープで進路の確認。抜け道はかなり多い。

このエリアにアイテムはまったくない。



50

ここでは、Xレイ・スコープをフルに活用して、ぬけ道を探そう。思わぬところに広いトンネルがあるだろう。

自壊ブロックや、破壊可能ブロックがいくつもある。しかし、正解ルートはふたつしかない。どうしてもうまく進めなければ、思いきって別ルートを試してみよう。

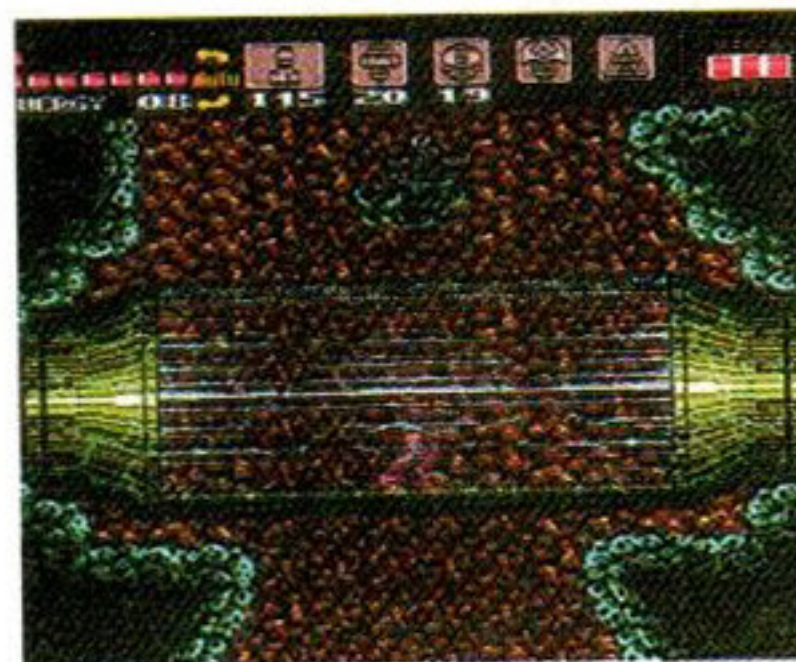
## POINT ⑨

## もうひとつのルート

ここに紹介するマップのルート以外にも、難破船からマリーディアに行くルートはある。

難破船から左に進み、スターシップに戻って、ブリンスタからノルフェアに行くエレベータの直前に着くルートだ。このルートを選んだ場合は、52ページのマップにあるシリンダー回廊に進むことになる。42ページで紹介している落穂拾いもできるから、ある意味では、効率的なルートといえるだろう。こちらのルートを選択した場合、アイテム皆無のこのページのマップは、

完全に無視することになる。



◀落穂拾いをしたあと、めざすのはこの水槽のようなシリンダー回廊だ！

SUPER METROID  
ROUTE CHECK BOX

- 1 トリッパに乗って天井の43ミサイルタンクをとる。
- 2 44ミサイルタンクをとる。
- 3 直立鳥人の手の上で丸まる。
- 4 45ミサイルタンクをとり、パワーボムで鳥人像を破壊。
- 5 シャインスパークで46リザーブタンクをとる。
- 6 47グラビティスーツをとる。
- 7 湖底洞窟の48ミサイルタンクをとる。
- 8 難破船に戻る。
- 9 49エネルギータンクをとる。
- 10 難破船の右から湖に出て、マリーディアをめざす。





メトロイド!? ベビーなの!? 全身に戦慄<sup>せんりつ</sup>が走った。  
期待と悪夢<sup>あくそう</sup>が錯綜する。こんなところにベビーがいた/  
それとも……。ちがう/ ベビーではない。  
つぎつぎに何匹もあらわれたやつらは、  
わたしめがけて飛んでくる。たちの悪いジョークだ。

DRIFT OUT  
衝撃



TIME TABLE

1'34'56

MARIDIA

かい れい

## 地底海嶺の彼方へ

漆黒の水域がわたしをつつむ。パワーボ

ム設置。爆風がシリンダー内にとどろく。

轟音の中、シリンダーにひびが入る。マ

リーディア水域の奔流が流れこんできた。

そして静寂。自分の呼吸音以外は何も聞

こえない。ゆるやかな水のうねりが感じら

れる。わたしは大地をけた。彼方へ。マ

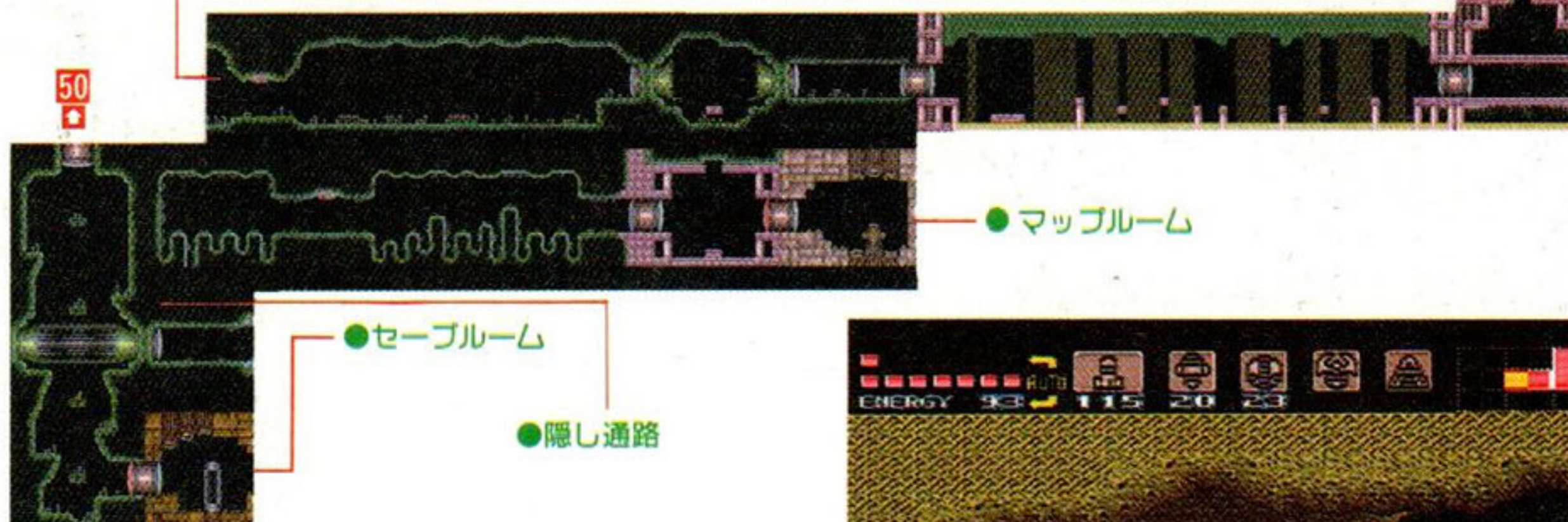
ザーブレインの下僕をもとめて……。

YOU'RE HERE



この回廊内部には、グリーンシャッターがあるため、ここからマリーディアに潜入することはできない。右の回廊に戻って、モーフィングボールで、下に進んでいこう。

重力エレベータ。このページのマップは右からつながっている。エレベータを降りたら、左へ進む。



### POINT α 真の入口をもとめて進め

マリーディアには、ボスのドレイゴンを倒して、スペースジャンプをとらなければ進めない、いくつかの回廊がある。

また、難破船から潜入した場合は、マリーディアの重要部分にすぐに行けるわけではない。プリンスタの一部を経由して、真の入口に進むことになる。

(このページのマップでは右上から左下に進む。左下のセーブルームの上がプリンスタだ)

難破船から到着したら、真の入口を求めて、全速力でかけぬけよう!

まず最初の水平回廊。プヨやチュートが、つぎつぎ



▲敵にかまわず下の段を真っすぐに進む。

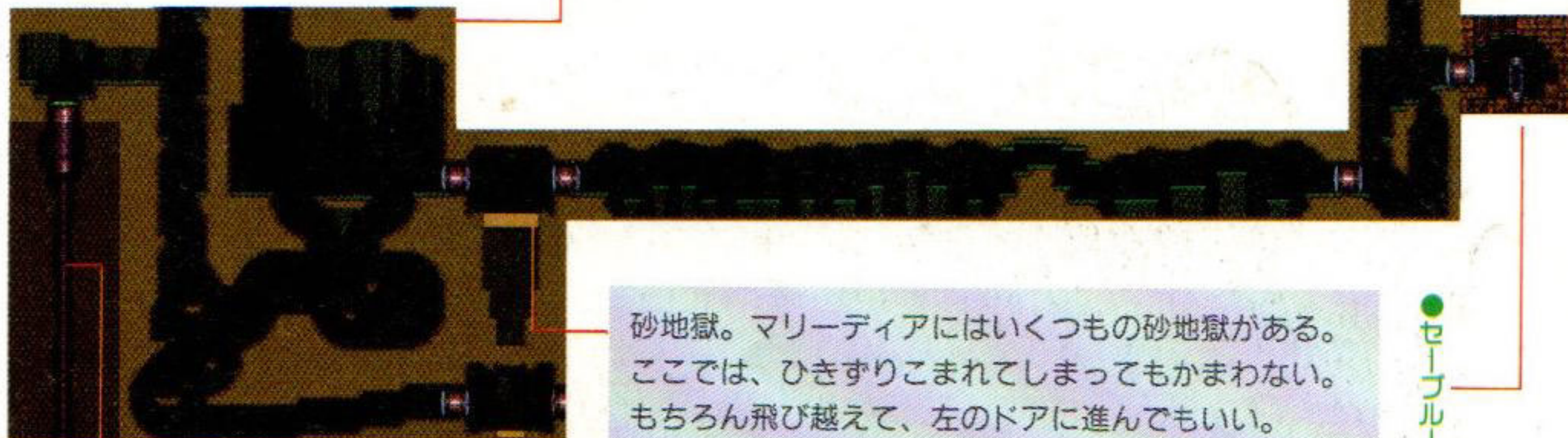
に出現するこの回廊……じつは二段構造になっている。小刻みに何度もジャンプして、進むよりも、丸まって、下の段をまっすぐ進んだほうが効率的だ。つづいて、マップにしたがって、重力エレベータをめざして進む。



スペースジャンプがなければ、このエリアの上部には進めない。とにかく、重力エレベータをめざす。

難破船からのエレベータ。ここが入口になる。左下に向かって進んでいく。

49



A ●重力エレベーター

砂地獄。マリーディアにはいくつもの砂地獄がある。ここでは、ひきずりこまれてしまってもかまわない。もちろん飛び越えて、左のドアに進んでもいい。

●セブルム

## POINTβ 重力エレベータで、急降下

マリーディア水域の広さを感じさせてくれる、重力エレベータからの眺め。

まるで砂時計のような構造だが、このエレベータを使えば、上から落ちるだけでなく、下から上がって行くこともできる。本書の攻略法では、あとでもう一度、重力エレベータに乗って、上に行くことになる。重力エレベータを降りたら、ボムで床を破壊して、下の小部屋に進む。左のゲートを開け、そのまま左に進んでいく。

左の回廊は流砂のため、からだが重くなる。確実にジャンプしないと、下の砂地に足をとられて、もがき苦しむだろう。途中で出現するエビアは無視して、慎重に進もう。



▲重力エレベータに乗ると、高速で画面がスクロールする。途中に見えるエリアには、中盤に進むことになる。

## POINTγ シリンダー回廊、大爆発!!

かつて、プリンスタからノルフェアに進んだときに通ったシリンダー回廊。

ここがマリーディアの真の入口だ! パワーボムを設置して、爆発させよう。その後、サムスが動くと、衝撃でシリンダーが粉々に破壊される。

ここを上に進めば、マリーディアに入る。本格的な攻略の前に、下のセブルームでセーブしておこう。ここからつぎのセブルームまで、かなりの距離がある。



▲パワーボムの破壊力は恐るべきもの。

## SUPER METROID ROUTE CHECK BOX

- 1 マリーディア到着
- 2 重力エレベータで一気に下降。
- 3 マップルームでマップ情報にアクセス。
- 4 シリンダー回廊をパワーボムで破壊。
- 5 セーブ後、あらためてマリーディアへ。



TIME TABLE

1'44'11

MARIDIA

## サムスのあやまち

わたしは、あやまちをおかしてしまった。

敵だと思い、ビームをあびせたカメのよ

うな生物。その直後、スーリのデータベー

スが警告音を発した。わたしが誤射した

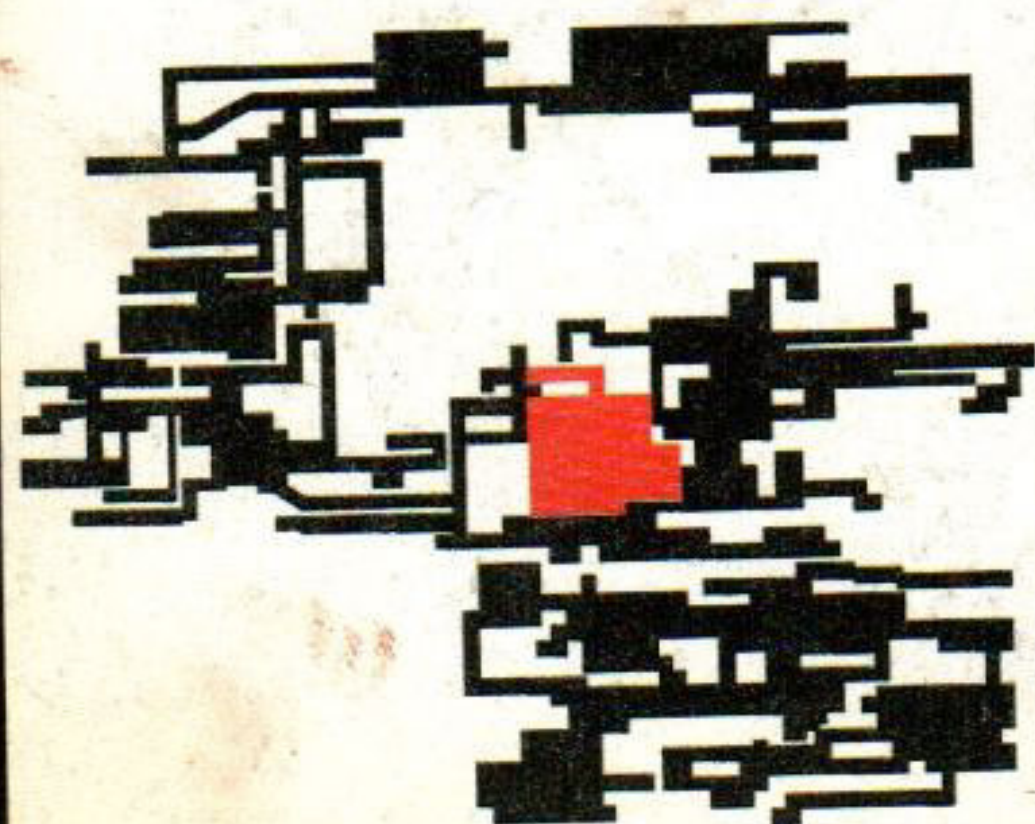
のはタトリ。原住の無害な生物だ。さいわ

い殺さずにすんだが、怒った親タトリがわ

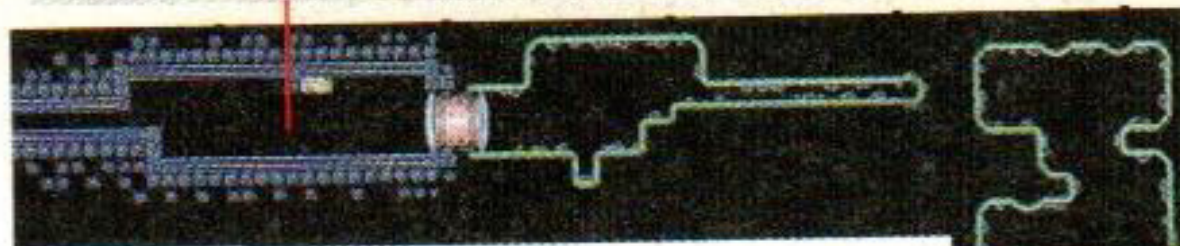
たしにおそいかかってきた。殺したくない。

わたしはタトリの背中に飛びのった。

YOU'RE HERE

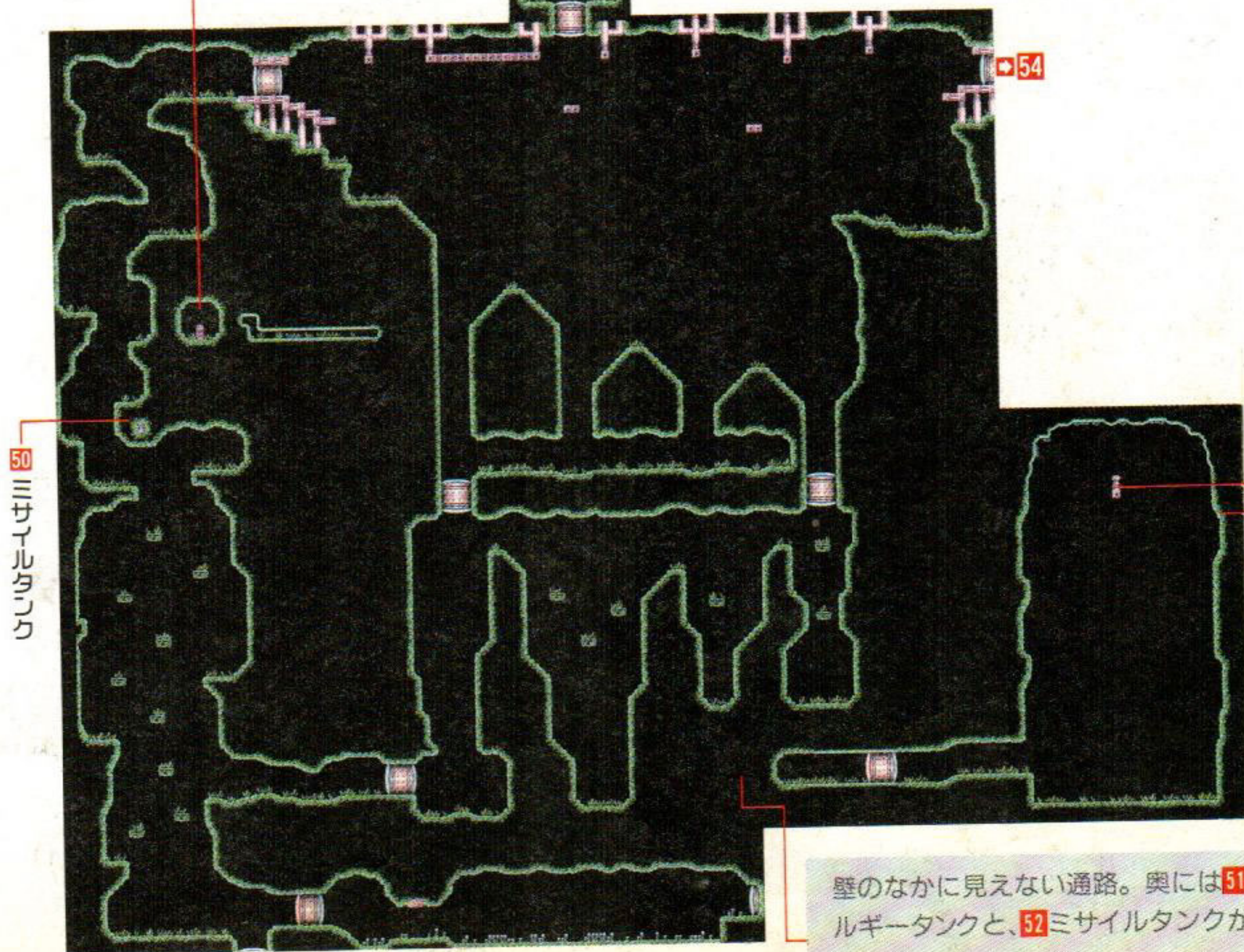


ここは出口。プリンスタに通じている。だが、  
ここで進む必要はまったくない。



53 スーパーミサイルタンク

グラップリングビームを使って、天井伝いに進んで  
いくのが、このエリアの基本攻略ルート。もし、落  
ちてしまったら、風船のようなブワンプにグラップ  
リングビームをかけて、再浮上すること。また、こ  
こでは、シャインスパークジャンプを使える。うまく  
使えば、最短攻略が可能。



50 ミサイルタンク

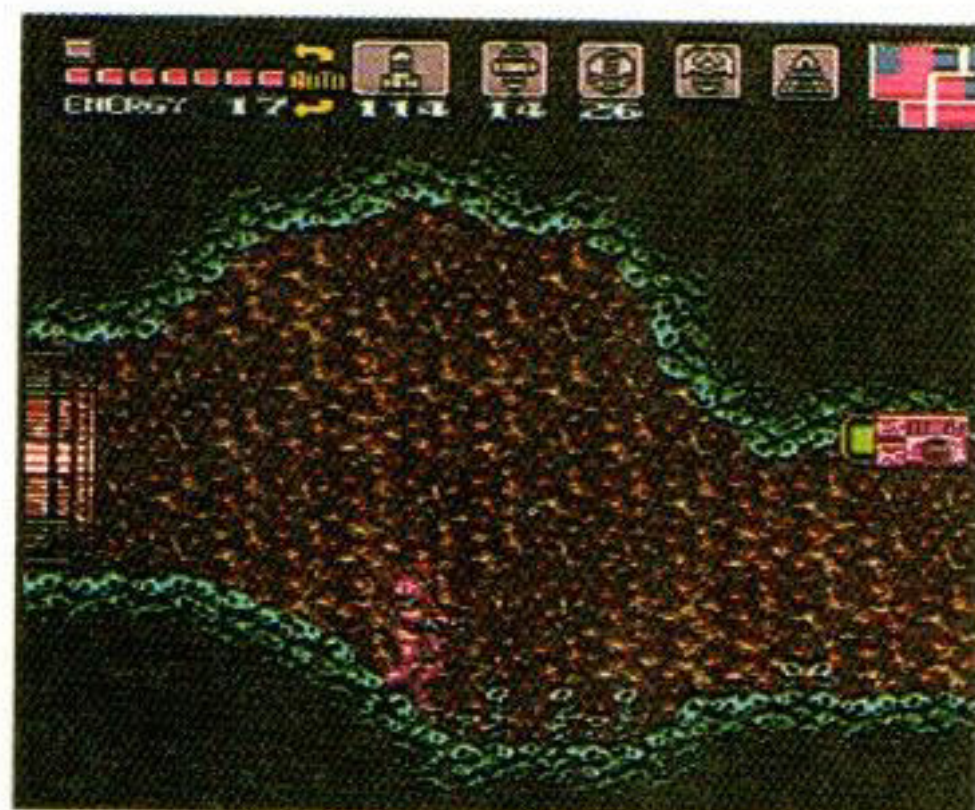
51 エネルギータンク  
52 ミサイルタンク

壁のなかに見えない通路。奥には51エネ  
ルギータンクと、52ミサイルタンクがある。



## POINT α シャインスパークでミサイルを取得

50のミサイルタンクをとるためには、ちょっとしたテクニックが必要だ。まず、右下の回廊に進み、ここでグリーンドアをスーパーミサイルで開けておく。つづいて、いま入ってきたゲートを開ける。回廊内のじゃまな敵を全滅させたら、回廊の右端からダッシュ。ゲートをくぐる直前でしゃがみ、シャインスパーク！ 身体を光らせながらゲートをくぐり、背景の海藻をめじるしに、垂直ジャンプ。そのまま岩をくぐりぬければ、空中でミサイルがとれるはずだ。



まず、左のゲートを開けておき、グリーンシャッターオープン。むだな時間を節約することが、成功の鍵になる。



ダッシュしたら、ゲートの直前でしゃがみ、シャインスパーク。これで準備は完了した。



シーサにぶれないよう、写真の位置にきたら、ジャンプする。これで、岩を砕き、50のミサイルタンクはとれる。

## POINT β タトリの背にのって

51のエネルギータンクと、52のミサイルタンクはともにタトリの背中から飛び上がって、とる。

まず、エネルギータンク。空中に浮かび上がったタトリの背中からジャンプし、空中のブロックに、グリップリングビームを引っ掛けて、大回転。そのままの勢いでとる。

つづいて、壁面の52ミサイルタンク。地面でタトリを攻撃。壁面のそばに来たところで飛び乗る。タトリが空中で最高点に達したところで、壁面を射って、とる。



空中で、タトリから垂直にジャンプ。そのままグリップリングビームで、空中のブロックをつかめ。



地上で攻撃すると、タトリはこちらにやってくる。右の壁のそばに来たところ、飛び乗れば、タトリは垂直浮上する。壁面の52ミサイルタンクをとりに行ける。

## POINT γ 部屋ごえの隠し通路

53のスーパーミサイルタンクをとるためには、先に、右の大きなエリアに進まなければならない。斜面から、丸まって、落ちる。壁のなかにパイプ状の隠し通路に飛び込んで行けばいい。



こんなところに隠し通路が！丸まって、左に進めば、となりの部屋に53スーパーミサイルタンクがある。

## SUPER METROID ROUTE CHECK BOX

- 1 シャインスパークで50ミサイルタンクをとる。
- 2 51エネルギータンク、52ミサイルタンクをとる。
- 3 ボールになって53スーパーミサイルタンクをとる。



TIME TABLE

1'48'30

MARIDIA

どうくつ

うみへび

ひそ

## 洞窟に海蛇が潜む

ワナだ！ たしかにあやしい部屋だった。

壁面の無数の穴。ひとつひとつに緊迫感が

ある。なにかかいる。

ビームを構えてまつわたしの目の前で、

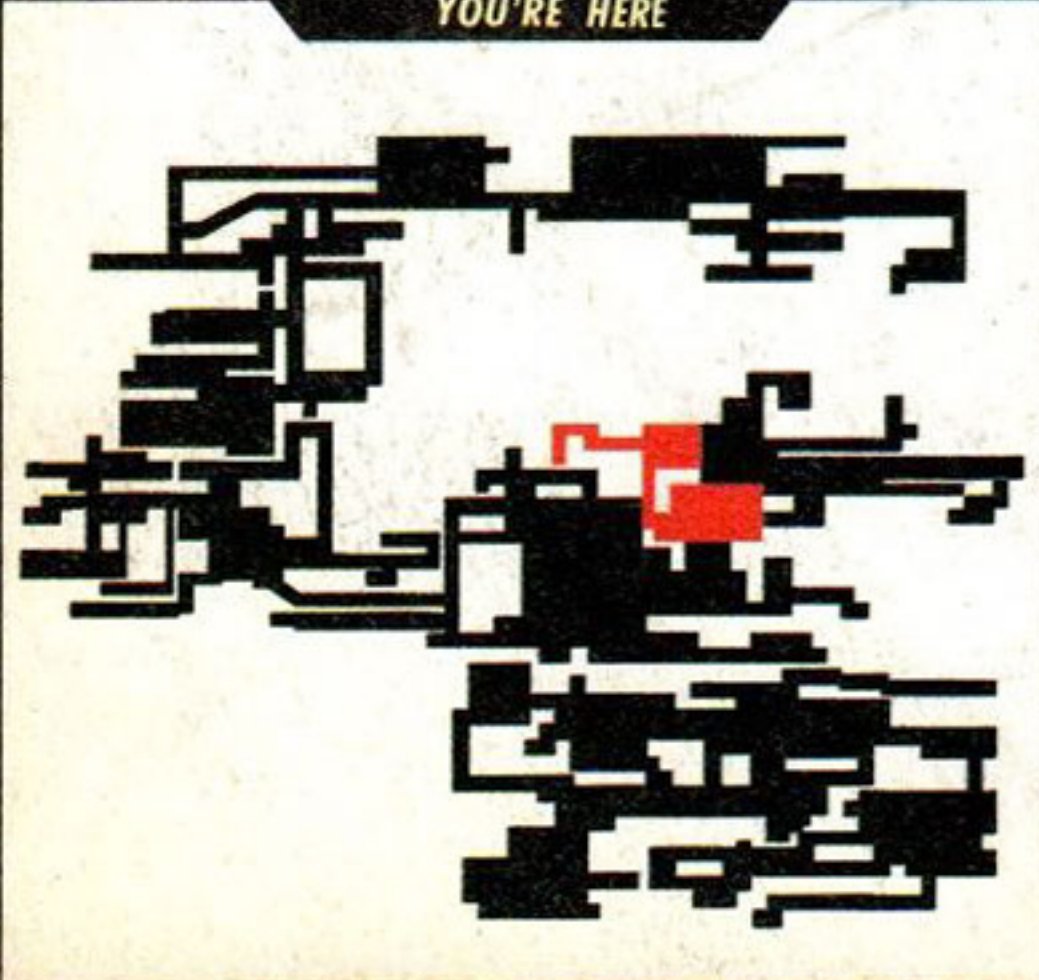
そいつは穴から顔をだした。へび！ とて

つもなくてかい！ わたしは必殺の、スー

パーミサイルをそいつの身体に命中させた。

だが、きかない。どうすればいい？

YOU'RE HERE



## POINT α

## 隠された秘密の道

マリーディアには、いくつかの隠し通路がある。

気をつけないと、見過ごしてしまいそうな、そんな通路の奥にアイテムが隠されている。

まず、54 ミサイルタンクをとりにいこう。ここでも、あやしげな場所には、Xレイ・スコープをあててみるのが大切だ。

つづいて、55 ミサイルタンクと56 スーパーミサイルタンクをとりにいく。このふたつが隠されている部屋は、地面の小さな穴から入るようになっている。



◀壁のなかをXレイ・スコープでスキャンノ空間を発見した。この右には54 ミサイルタンクが隠されている。



◀地面に開いた小さな穴。この穴から下に飛び込めば、一度にふたつのアイテムをとれる小部屋がある。

## POINT β

## シャインスパークで、ふたつのアイテム

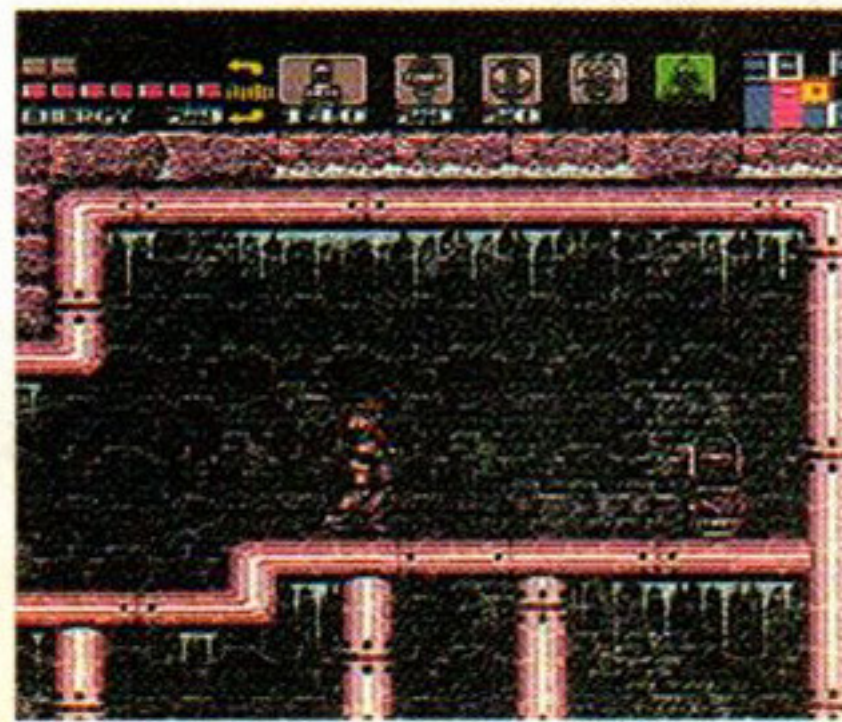
つづいて、メカニカルなエリアに入るサムス。

これだけ広いところなら、シャインスパークでジャンプできるはずだ。とりあえず、セーブをしたら、左から右へダッシュ。シャインスパーク状態で右の天井に凹みがあるところにきたら、そこで垂直にジャンプしよう。つぎつぎに壁を壊し、一気に最上段まで、上がっていける。

すぐ右にある57 ミサイルタンクをとったら、落とし穴に気をつけて、58 スーパーミサイルタンクもとろう。



▼シャインスパークで、一気にジャンプ。天井まで飛び上がれる。



▼ここには落とし穴がある。用心深くジャンプして、スーパーミサイルをとりにいく。





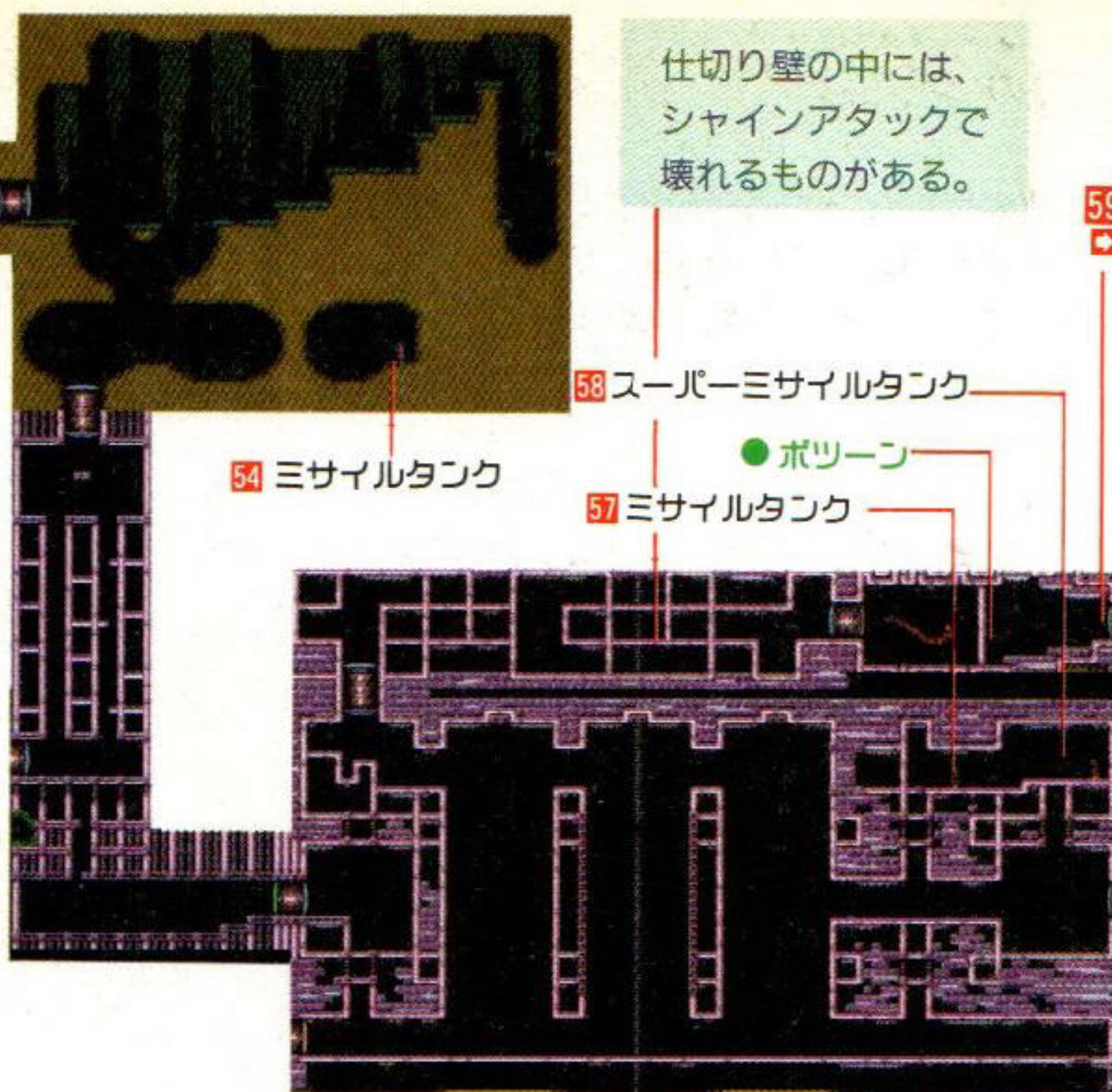
55 ミサイルタンク

56 スーパーミサイルタンク

54ページからの入口。まず、上に進み、**54**～**56**のアイテムをとったら、壁の下をパワーボムで一気に破壊して、下の回廊に進んでいく。

### POINT Y メトロイドモドキ出現

メトロイドがあらわれた！ 驚くのも無理はないが、ここに登場するのは、遺伝子工学の失敗で作られたメトロイドモドキだ。ビームをあてれば、かんたんにやつつけられる。



54 ミサイルタンク

58 スーパーミサイルタンク

● ボツーン

57 ミサイルタンク

仕切り壁の中には、シャインアタックで壊れるものがある。

### POINT D ボツーンにはチャージビーム

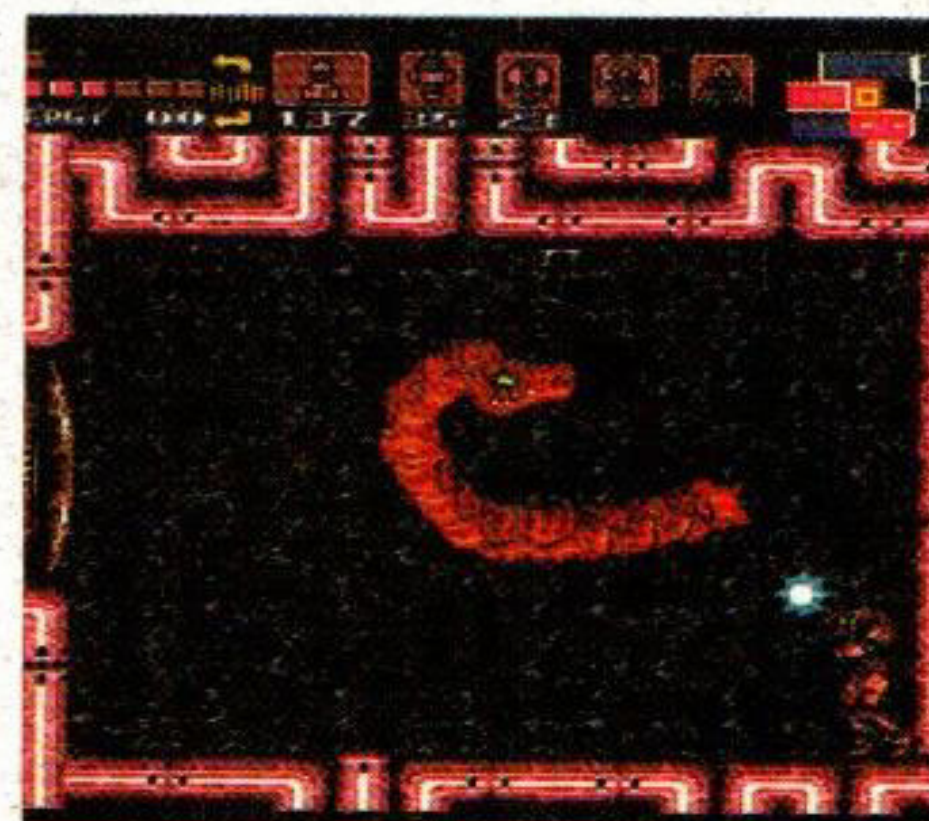
壁面のいくつかの穴から不規則に登場しては、拡散ビームを発射したり、長い身体をぶつけて攻撃するボツーン。こいつの弱点は頭だ。

しかし、それがわかっていても、動きが速いため、命中させるのは至難のわざだ。ほかのボスなら、最高の破壊力をもつスーパーミサイルで迎撃するのが必勝法だが、ボツーンにはチャージビームで対抗しよう。スペイザーやウェーブビームのおかげで、ビームは大きな幅で進んでいき、敵の胴体にあたって

もすりぬけてくれる。  
敵が穴のなかに潜んでいるうちに、しっかりチャージして、頭を出したら、すかさずななめ射ちしよう。



◀ボツーンが穴のなかに逃げ込んだらチャンス。ビームボタンを押しっぱなしにして、再登場を待ち受けよう。顔を出したら、発射！



◀ダメージを受けて、赤くなったボツーンは急加速する。ビームの幅の広いスペイザーで、しっかり頭部をねらおう。

### SUPER METROID ROUTE CHECK BOX

- 1 **54** ミサイルタンクをとる。
- 2 **55** ミサイルタンクをとる。
- 3 **56** スーパーミサイルタンクをとる。
- 4 シャインスパークジャンプで**57** ミサイルタンクをとる。
- 5 **58** スーパーミサイルタンクをとる。
- 6 ボツーンと戦う。



TIME TABLE

1'54'23

MARIDIA

## 愛と絶望の海溝

深い眠りから目覚め、そいつはあらわれ

た！ どうやら、油断したようだ。やつが

吐きだした粘液が身体にまとわりつく。

動きを奪われ、もがき苦しんでいたわたし

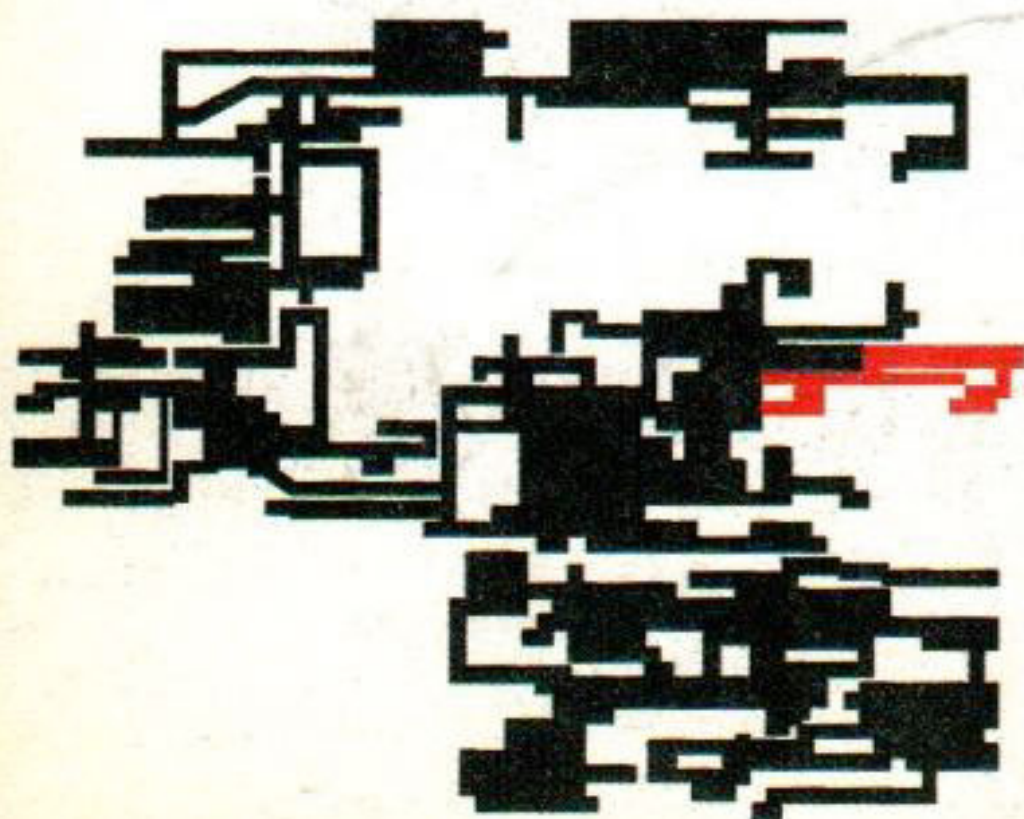
は、そいつに抱きかかえられてしまった。

こんな抱擁だけはごめんだ。わたしはくい

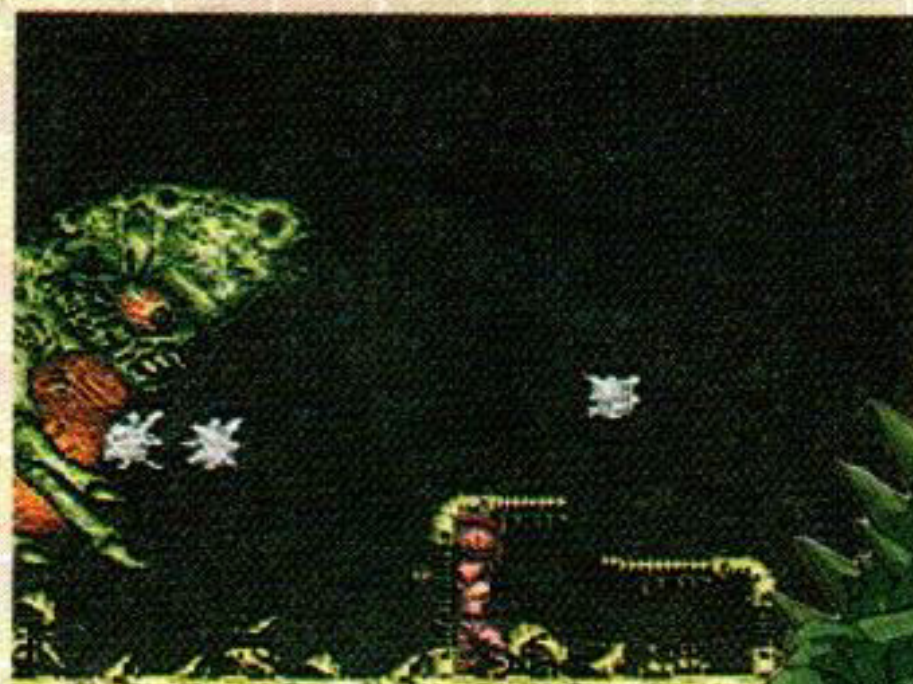
くいと締めつけられ、気が遠くなる。逃げ

出さなければ、逃げないと、わたしは……。

YOU'RE HERE



## SUPER METROID ASSAULT FIVE



▲ドレイゴンから距離をとって、  
粘液をつぶしておく。

### 深海の女王

#### 恐怖のベアハッグ／

ドレイゴン出現の前に、準備をしよう。左右の壁に、2基ずつ砲台が設置されている。ミサイルを発射して、あらかじめつぶしておこう。これで戦いが有利に展開するはずだ。

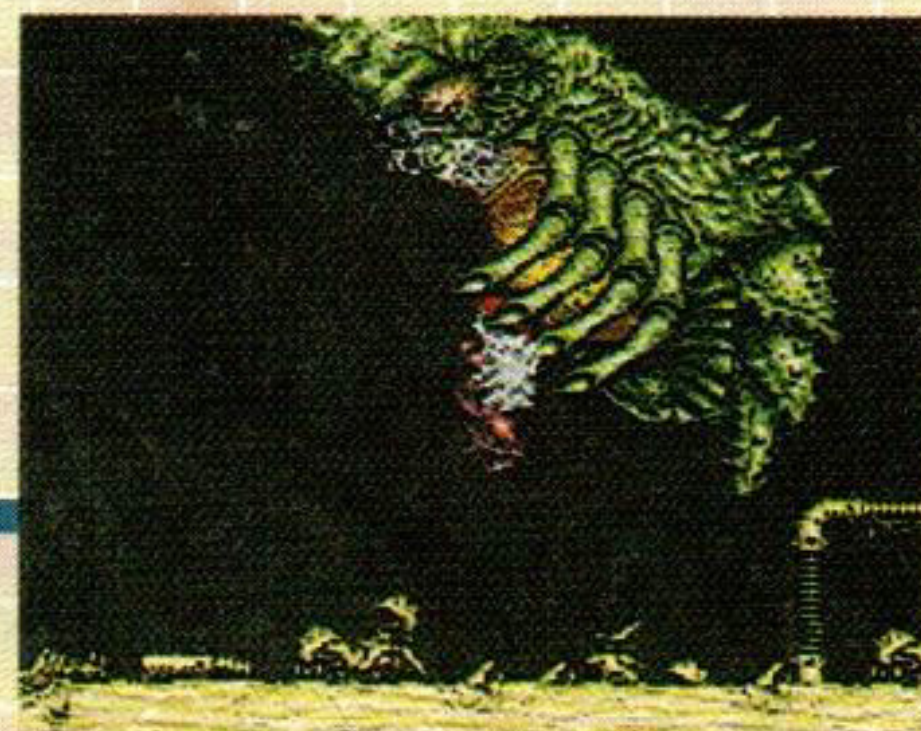
ドレイゴンの攻撃パターンはふたつある。ひとつはヒットアンドアウェイ。これは左右の上空から、ななめに急降下。サムスに迫ったあとに、高速離脱する攻撃だ。



DRAIGON

vsドレイゴン

もうひとつは、ベアハッグ。これは地面にそってゆるやかにサムスに接近。このとき、粘液をサムスに付着させ、動きを奪うと、自身の腕にかかえ、空中で抱きしめ攻撃するというもの。反対の壁へ行き、ビーム連射で粘液をつぶそう。パワーボムでも粘液は消すことができる。攻撃のチャンスは、ヒットアンドアウェイをかけたときだ。ななめ発射体勢をとって、弱点の腹にミサイルを射とう。



▲抱きしめられたら、+ボタンの左右を連打して、ふりはらえ。



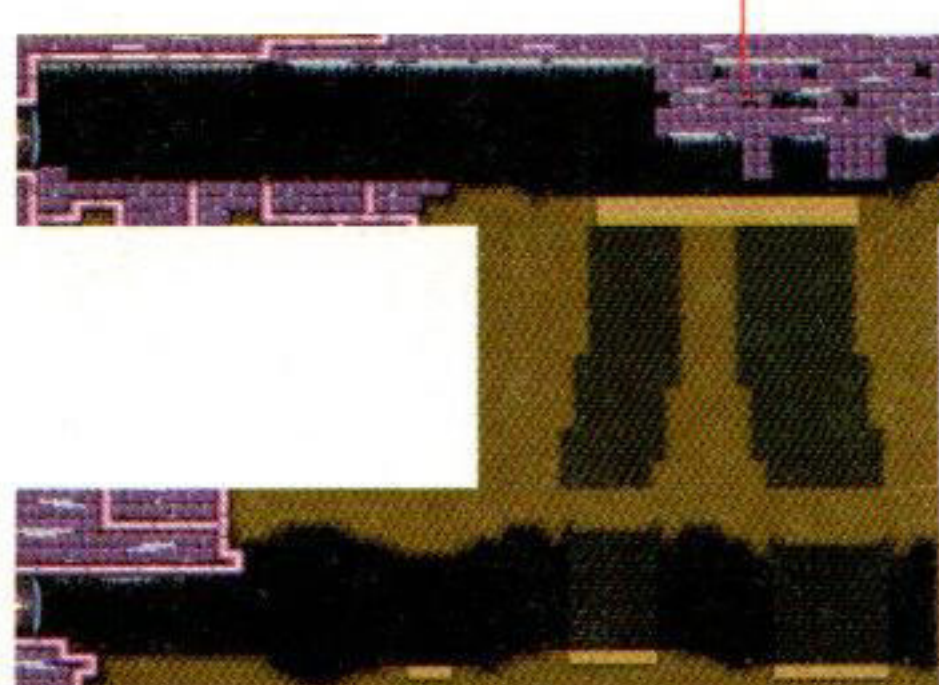
かいろう  
回廊の天井にある**59**エネルギータンクは、左ではなく、右からとる。途中、Xレイ・スコープを使い、落とし穴の確認をし、ボムジャンプで、とびこえる。

**59** エネルギータンク

ドレイゴン撃破後に開くメタルゲート。撃破後、ここから左へ進む。

**62**

**58**



「ガススタンド」。砂の中から登場するテトラをやっつけて、ドレイゴン戦の準備を固める。

ミサイルルームの手前に、撃破不能のオウムがいる。

**61** スペースジャンプ

● ミサイルルーム



● ドレイゴン

● ミサイルタンク  
● エネルギータンク  
● セーブルーム

## POINT α グラップリングで壁のぼり

ドレイゴンの部屋に通じる垂直かいろう回廊や、巨大かいろう回廊では、グラップリングビームの新しい使いこなしが必要になる。

ジャンプしたあとに、壁面に向けて水平にグラップリングビームを発射したら、そのまま縮めて、壁面にしがみつくと同時に空中ジャンプ。キッククライム（P 9 参照）で、回転しながら、壁を上がれるはずだ。

最高点に到達したら、ふたたびグラップリング水平射ち！ このくりかえしで、高い壁でも、登っていける。これが、グラップリング垂直移動の技だ。

ドレイゴンを撃破したあとなら、このわざも必要なくなる。スペースジャンプで、空中を自由自在に進んでいけるからだ。



▲ 壁面にビームでとりつく。ジャンプして空中から水平射ちだ。



◀ ビームを切り離す瞬間に、ジャンプ！ 壁面を蹴りあがれる。

ドレイゴンをクリアしても、まだ、マリーディアには多くのアイテムが隠されている。プラズマビーム、スプリングボール、リザーブタンクなどの貴重なアイテムをもとめて、これから進んでいく。  
第一目標はプラズマビームだ！

## SUPER METROID ROUTE CHECK BOX

- 1 ボムジャンプを使い**59**エネルギータンクをとる。
- 2 ガススタンドで、アイテム補充。
- 3 **60**ミサイルタンクをとる。
- 4 ドレイゴンと戦う。
- 5 **61**スペースジャンプをとる。
- 6 開かれたメタルゲートから左に進む。



TIME TABLE

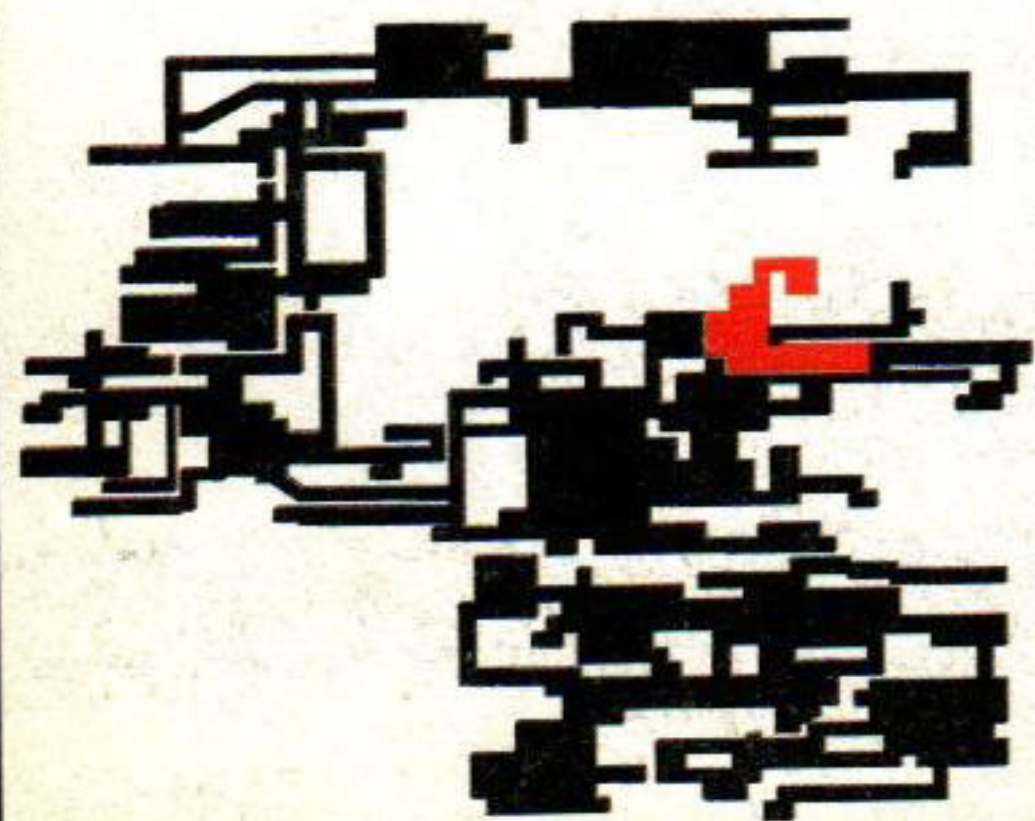
2'01'40

MARIDIA

究極の光芒が敵を貫く!

鳥人族が封印した最強の兵器、プラズマ  
ビーム。その光の矢が命中すると、あらゆるものは一瞬にして核融合反応で爆縮する。  
マリーディアで、わたしのビームの攻撃力は最強になった。ウェーブビームでも倒せなかった宇宙海賊、ゼーベス星人さえも簡単に倒せてしまう。  
決戦のときは迫っているのだ。

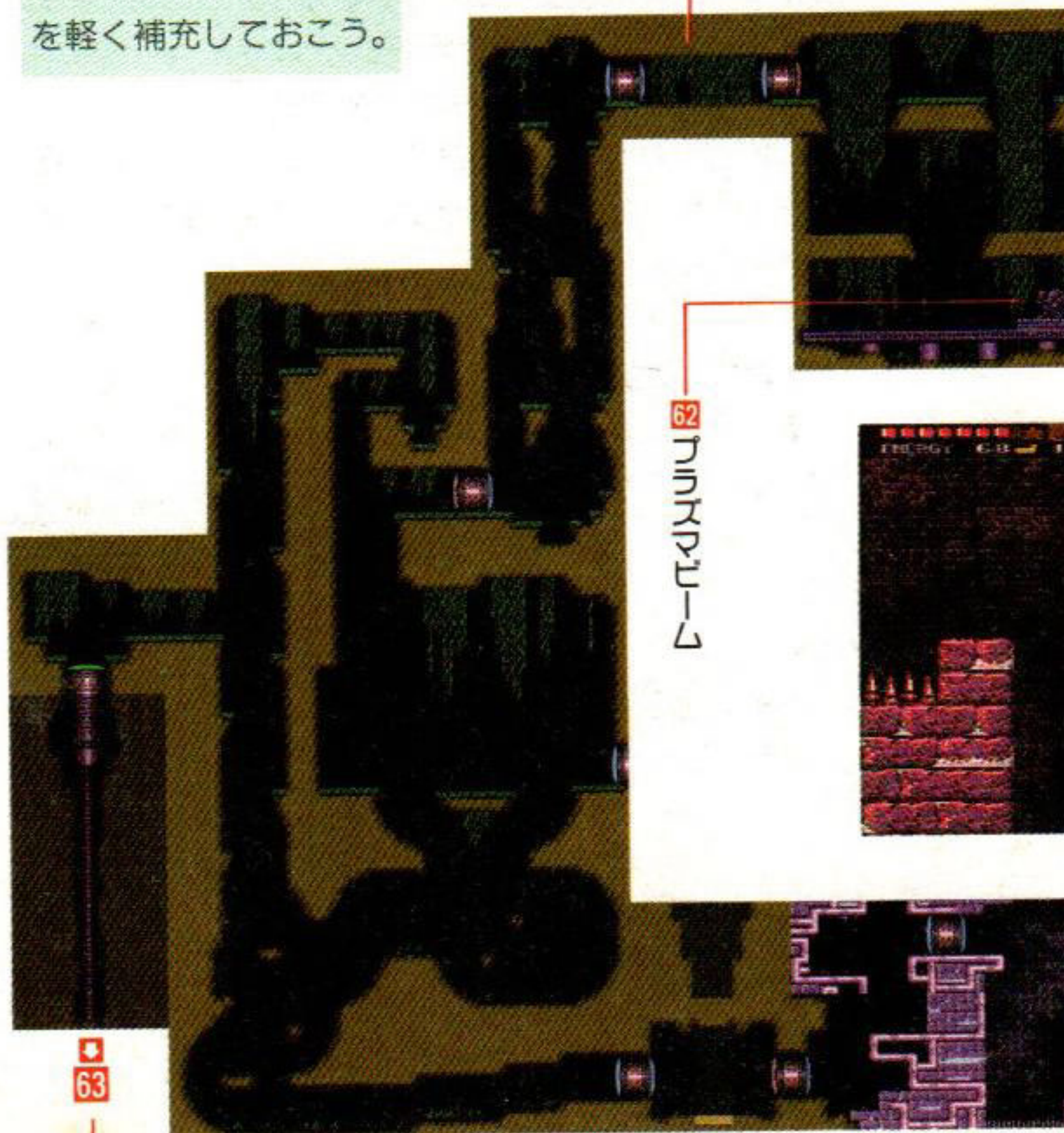
YOU'RE HERE



# POINTα チャージクラッシュ&スペースジャンプ

ドレイゴン撃破後、手に入れたスペースジャンプのパワーを存分に発揮するときがきた。

プヨのかたまりがある。やっつけて、アイテムを軽く補充しておこう。



63

重力エレベータ (63ページへ)

これさえあればゼーベスの全域で、行けないところはなくならない。サムスの移動デバイスのなかで、最強のものといってもいいだろう。

そびえ立つ垂直回廊や、広大な巨大回廊で、上下左右に動き回ろう。

また、スペースジャンプには、組み合わせられる技がある。

チャージクラッシュ (P 10参照) とスペースジャンプを組み合わせれば、体当たりで敵を倒しながら、効率よく進んでいけるはずだ。カクタックがいる回廊はこの手で進めればいい。回転ジャンプをする前に、ビームを

チャージしておくこと。

これだけで、着地するときに邪魔なカクタックをやっつけてしまえる。

◀カクタックには、チャージクラッシュとスペースジャンプで……。



61



## POINT β

## スペースジャンプの傾向と対策

スペースジャンプを連続させるコツは、最高点に達し、下降する前後で上下方向の移動スピードが減ったときに、ジャンプボタンを押すタイミングだ。

このタイミングがわかれば、上下左右好きな方向に進めるし、どんなに高い壁でも、スペースジャンプを繰り返すだけで、登っていける。

つぎの目標の、**62** プラズマビームをとりに行く前に、たっぷり練習できることだろう。

ここで難破船からマリーディアに入ったときに、断念したゲートに向かう。

このゲートにたどりつくためには、スペースジャンプのタイミングを、しっかりつかまえないといけない。

ゲートに入ったら、プヨをかわしながら垂直回廊を登っていく。



▲せりだしている岩。右に行くには、スペースジャンプの絶妙なタイミングが必要になる。

◀垂直回廊のあちこちで、プヨが待っている。チャージビームと組み合わせて、ジャンプノ

## POINT γ

## プラズマビーム奪取!

大回廊に入ると、ピンクのゼーベス星人たちが、サムスを待ちかまえている。こいつらは強敵だ。いま、装備しているビームや、スーパーミサイルでは、傷ひとつつけられないだろう。

ここは敵の攻撃をかわすことだけに専念して、回廊右下の鳥人像をめざそう。アイテムボールから**62** プラズマビームをとったら、形勢逆転だ。

この回廊の出口は、メタルゲートになっている。敵を全滅させなければ開かない。プラズマビームの威力をたっぷり味わおう!

チャージアタックは、ビームの種類に対応する。チョコマカと空中を逃げるゼーベス星人には、体当たりで対処しよう。

敵を全滅させたら、メタルゲートをぬけ、左のページのマップを来た順路と逆に帰っていく。



▲プラズマビーム発見! これで、ビームパワーは最強になった。

◀プラズマビームでピンクのゼーベス人をせん滅だ!



## POINT δ

## 残されたアイテムをもとめて

**62** プラズマビームをとったら、そのまま重力エレベータに乗ってはいけません。これから、流砂の中に隠されたアイテムをとりに行くのだ。

左のページのマップで紹介されたルートを逆走して、**59** のエネルギータンクをとった場所まで戻る。そこにある砂は流砂になっている。そのまま下に落ちていこう。全体マップで現在位置をチェックしながら進むこと。

▼経路ポイント1。メタルゲートを出たら、その下のゲートを左に進む。



▲経路ポイント2。**59** エネルギータンクをとったポイント。この流砂に身をゆだねる。

◀経路ポイント3。流砂から到着した回廊。左に進み、ゲートをくぐったら、**63** ページのマップへ。

SUPER METROID  
ROUTE CHECK BOX

- 1 **62** プラズマビームをとる。
- 2 **59** エネルギータンクをとったところに戻る。
- 3 流砂に飲みこまれていく。



TIME TABLE

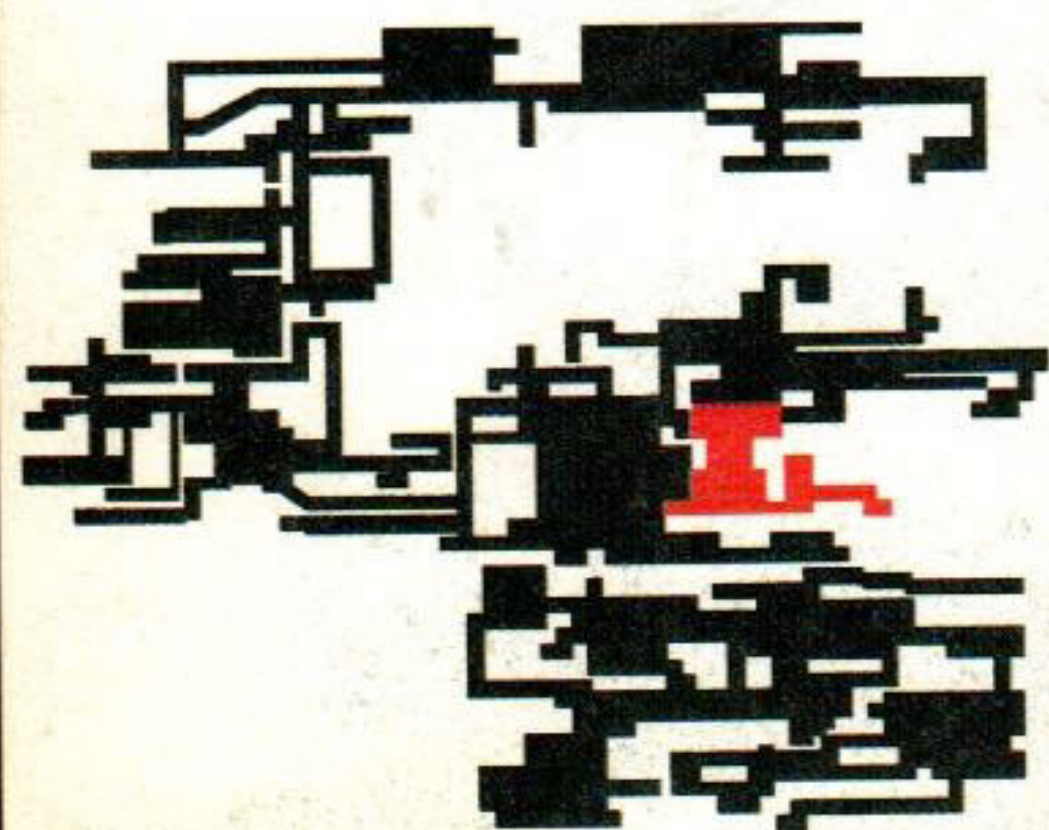
2'09'08

MARIDIA

## 地底のハードワーカー

マップデータによれば、この先に道があるはずだった。だが、ビーム、パワーミサイル、ほこを使っても、道が開かない。ただ奇妙に動く生物が一体いるだけだ。スーツのデータベースにもこの生物のデータはない。もしや……。わたしは隔壁をパワーボムで破壊した。そこに生物が進む。思ったとおりだ。新しい道が作られていく!

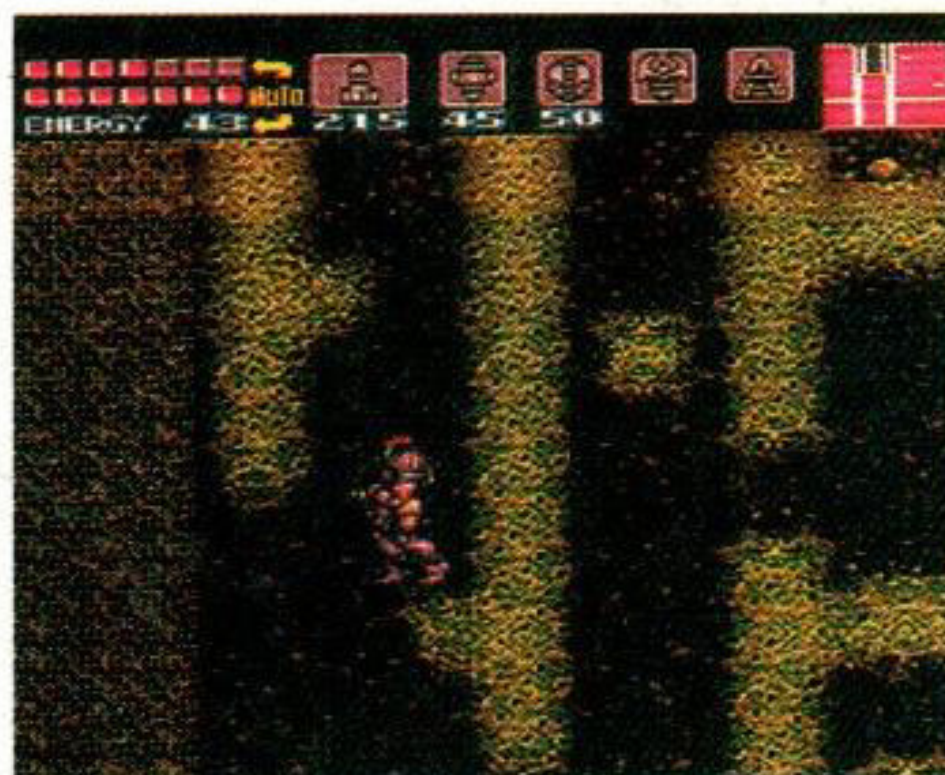
YOU'RE HERE



### POINT α

### 流砂の中の秘密

プリンスの中央部に戻って来たサムス。ここから、流砂内のアイテムをとりに行く。**58**のスーパーミサイルをとったポイントの下、ビームやボムで、破壊できるフロアがある。ここから床下を進んでいき、最初に出てきた流砂の中に落ちていこう。砂のなかにブルが出現するが、うまくかわすこと。流砂の下には隠し部屋があり、**63**ミサイルタンクと**64**パワーボムがある。パワーボムをとるときには、ローリングストーンと自壊ブロックに注意しよう。アイテムをとったら、右下の流砂のなかに入り、下の回廊に落ちていく。



◀壁の上に身を乗り出して、回転ジャンプで、パワーボムに接近する。

### POINT β

### シャクトールが道を作る。

**64**のパワーボムをとったあと、流砂から下の回廊に降りたら、右に進んでいこう。途中、グラップリングビームでブロックをわざと壊し、上の垂直回廊に進む。右の垂直回廊から、さらに水平回廊に進むと、シャクトールがいる小部屋につく。シャクトールを倒してはならない。右にある壁をパワーボムで壊せば、シャクトールがトンネルを掘っ

ていき、道を作ってくれるのだ。

そのあとを追いかけてスプリングボールをとろう。



◀部屋に入ったらすぐにパワーボム設置/あとの仕事はシャクトールがやってくれる。



◀トンネルを掘るシャクトール。おとなしく、あとをついていこう。殺してしまえばやりなおした。



◀スプリングボールがあれば、ボムジャンプなしで、パイプの中を上がっていける。



## POINT Y

## ふたたび流砂の中へ

スプリングボールをとったら、重力エレベータに乗りこみ、マリーディア上部へ進む。ふたたび流砂の中のアイテムをとりに行くのだ。

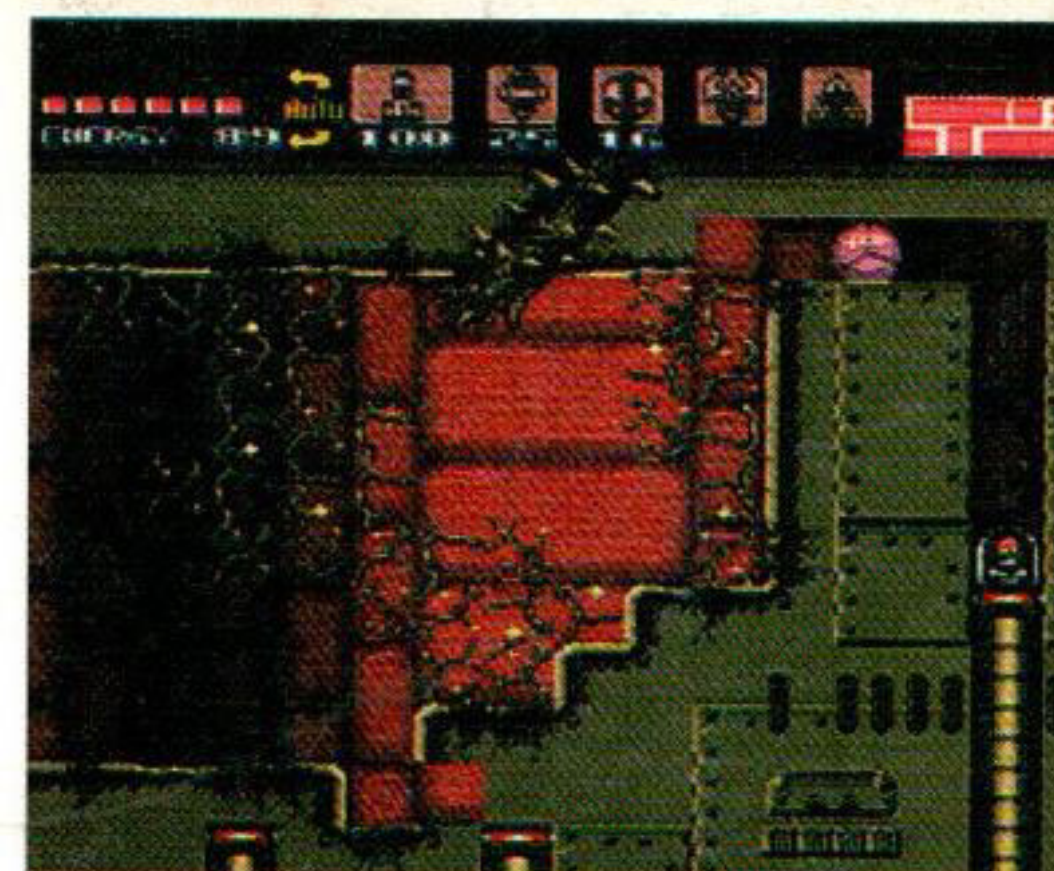
こんどは左の流砂の中、**66 67**ふたつのアイテムをとるときには、さっき手に入れたスプリングボールを利用してやろう。



▲上にリザーブタンクがある。これをとるときには、丸まって、スプリングボールでジャンプするとい。

## POINT Z

## プリンスタに残したミサイル

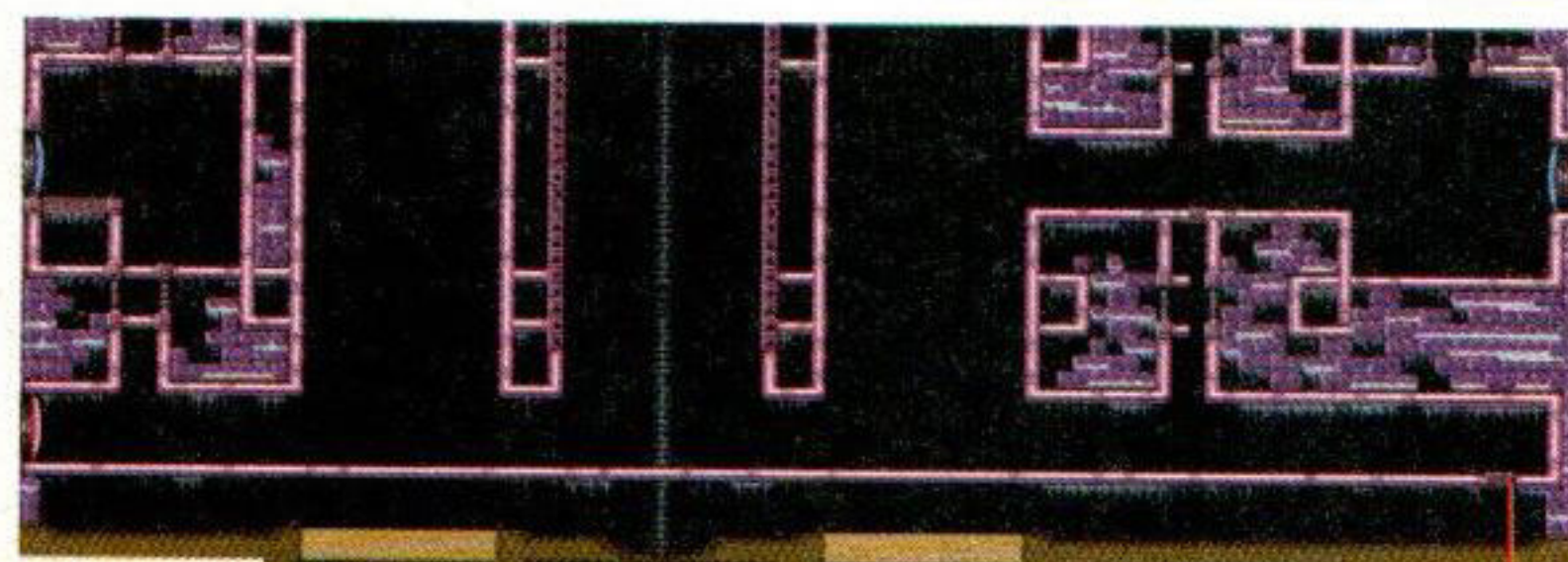


▲27ページのマップでとれなかったプリンスタ、**68**ミサイルをここにとりにいく。

SUPER METROID  
ROUTE CHECK BOX

- 1 流砂に飲まれる。
- 2 **63**ミサイルタンクをとる。
- 3 **64**パワーボムをとる。
- 4 **65**スプリングボールをとる。
- 5 重力エレベータを昇る。
- 6 ふたたび流砂に飲まれる。
- 7 **66**ミサイルタンクをとる。
- 8 **67**リザーブタンクをとる。
- 9 プリンスタへ行き、**68**ミサイルタンクをとる。
- 10 ノルフェア下層部にむかう。

このマップは、57ページで紹介したマップの下部分だ。最初は右の流砂から下に進む。つぎは左の流砂へ。



+ 62

ビームかボムで破壊できる。

63 ミサイルタンク

64 パワーボム

66 ミサイルタンク

67 リザーブタンク

68

65 スプリングボール



TIME TABLE

2'19'51

NORFAIR

## 鳥人像ふたたび

空から鳥人が、ふって来た！

唐突な出現に驚いているわたしの目の前

で、鳥人はゆっくりと立ち上がり、襲いか

かって来た。わたしはスーパーミサイルを

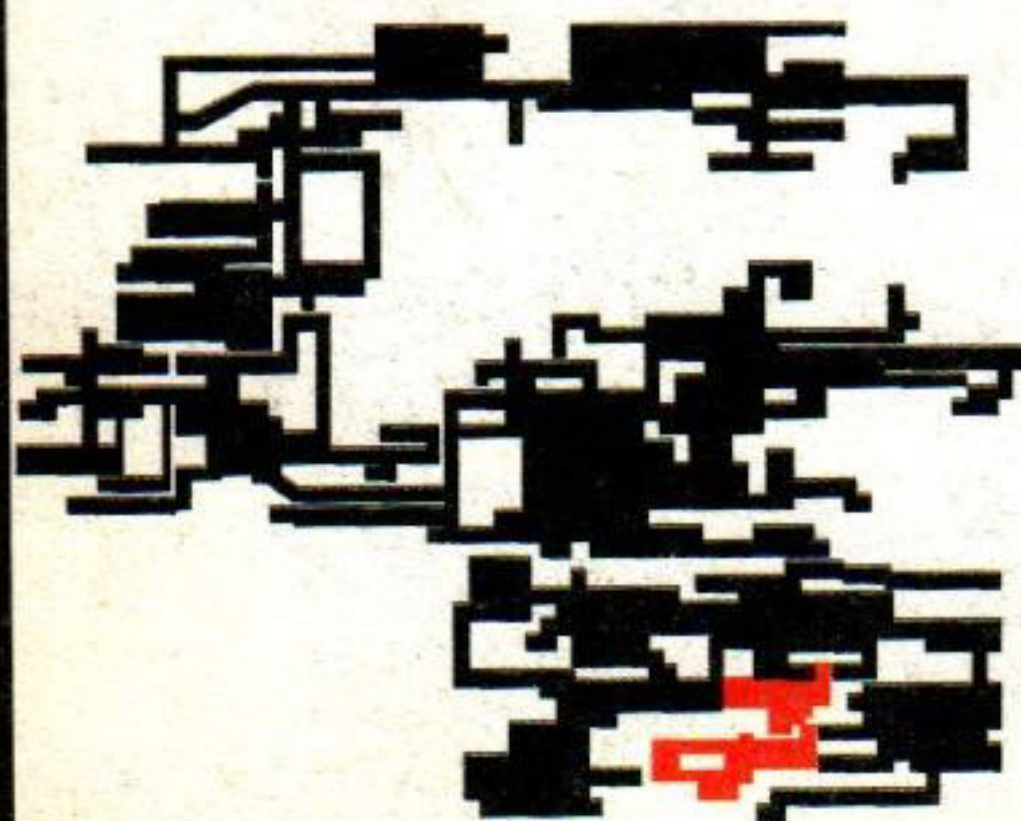
かまえ、そいつの腹に射ちこんだ。

信じられない。高速で飛ぶスーパーミサ

イルをそいつは見切っていた。紙一重でか

わし、ふたたび迫ってくる。

YOU'RE HERE



プリンスタからエレベータに乗って、ノルフェアに到着したら、目的地へのルートは、いくつかある。

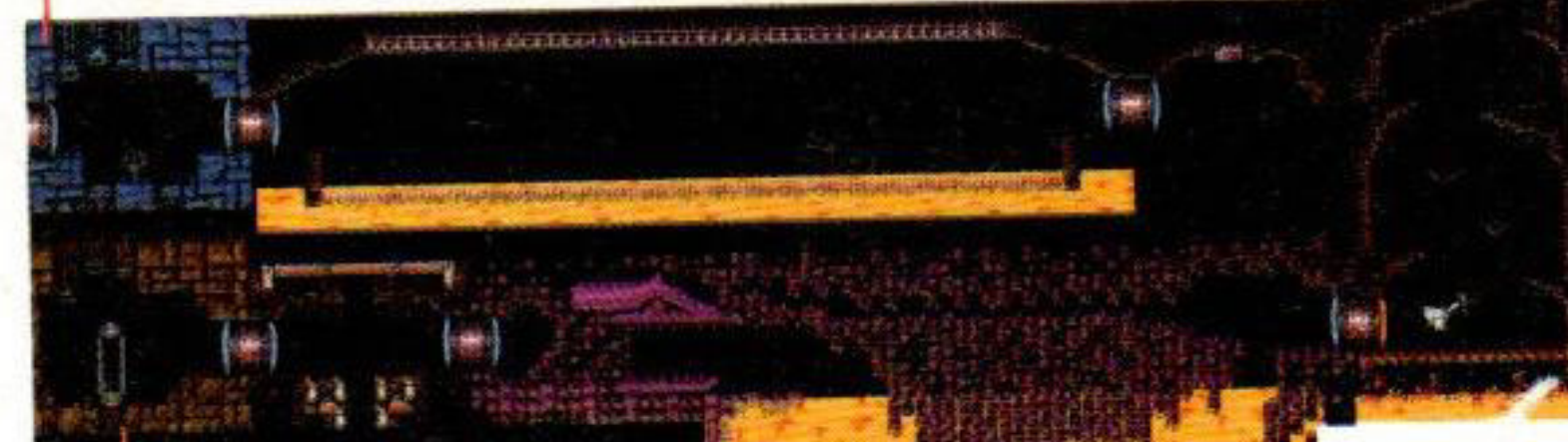
まず、セーブルームの右にあるダッシュ回廊（31ページ参照）を通って、ノルフェア右翼に向かうルート。

また、以前、クロコマイアーをめざしたときのルートを使ってもよい。

●エネルギールーム

ここがノルフェア下層部への入口。グラビデイスーツがあれば、マグマの中を進めるし、スペースジャンプがあれば、どんなに高い壁でも移動できる。このふたつを使って、口の中に飛びこんでいく。

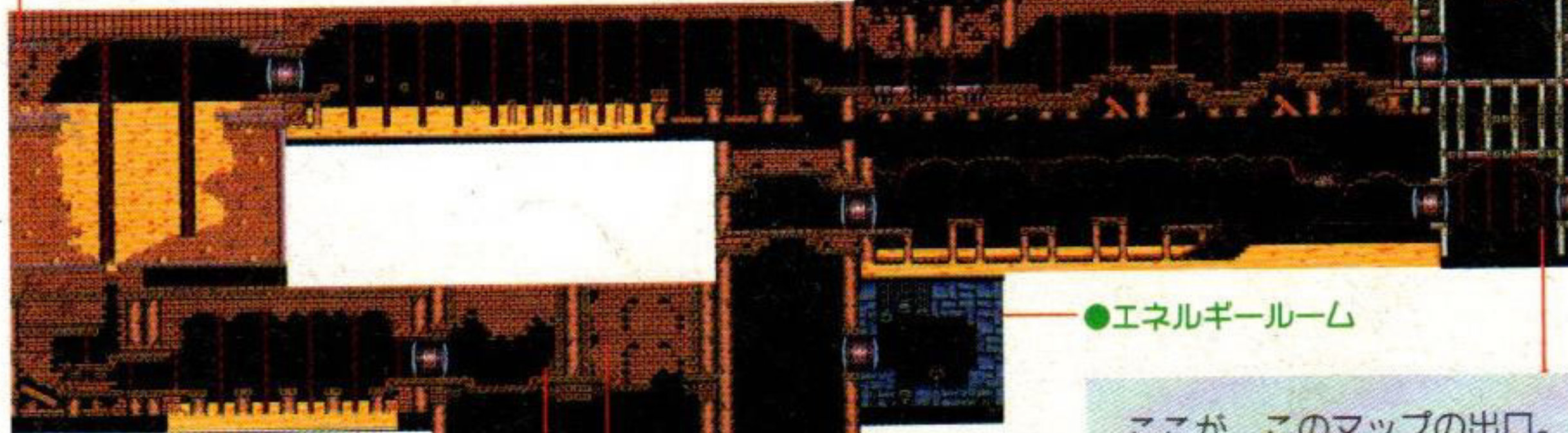
68



●セーブルーム

A

●直立鳥人像



72

●エネルギールーム

ここが、このマップの出口。パワーボムで天井に穴をあけて、上にも行けるが、ここはとりあえず、右のゲートから右に進んでいく。

69 ミサイルタンクをとるときは注意。手前に自壊ブロック（落とし穴）がある。

70

スクリュアタック

71 スーパーミサイルタンク

69 ミサイルタンク

●バトル鳥像



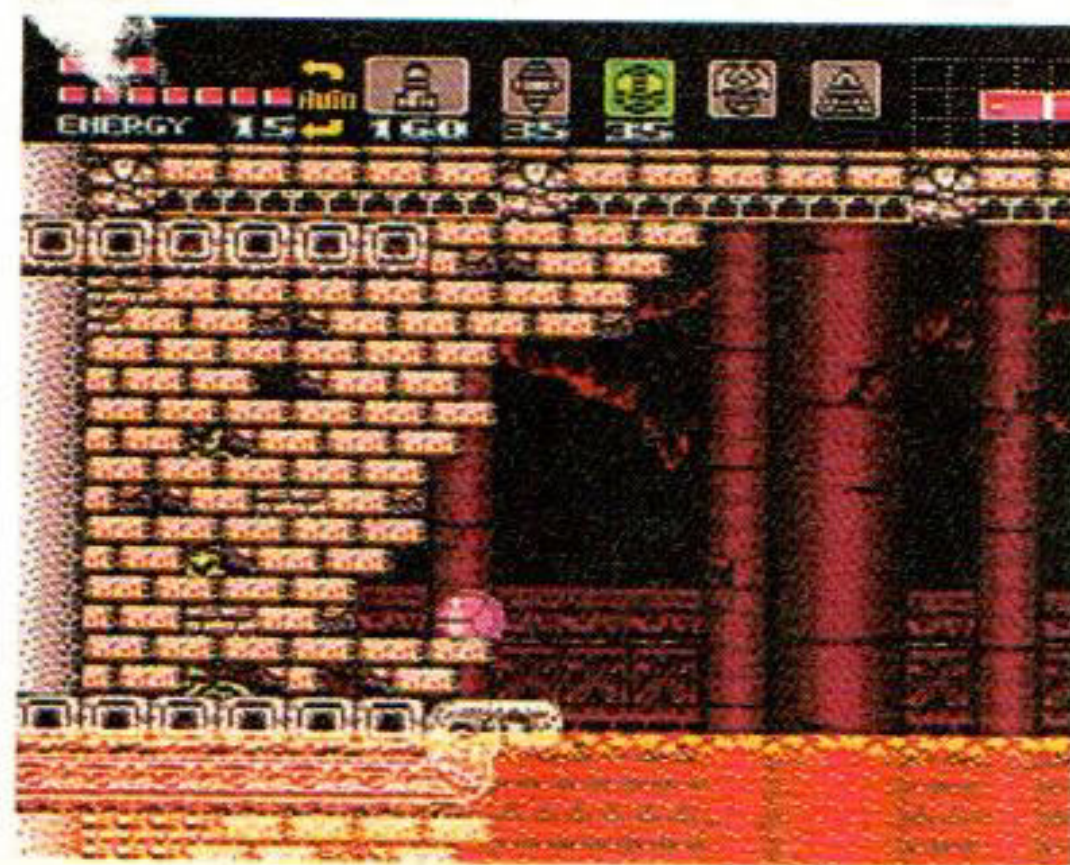
## POINT α

## 壁の中の鳥人像

エレベータに乗って、ノルフェア下層部に到着したら、左に進んでいく。

塩酸の池で一見行き止まりになっているようだが、左の壁にパワーボムをしかけてみよう。壁の中から直立鳥人像があらわれる。

難破船エリアのときのように、ボールになって、手の上に乗ってみよう。塩酸が干き、池の底にトンネルが見つかるはずだ。



◀ここにパワーボムを設置すると、直立鳥人像が姿を現わす。



◀鳥人像の腕がスイッチだった。塩酸が干いた。底には脱出口がある。

## POINT β

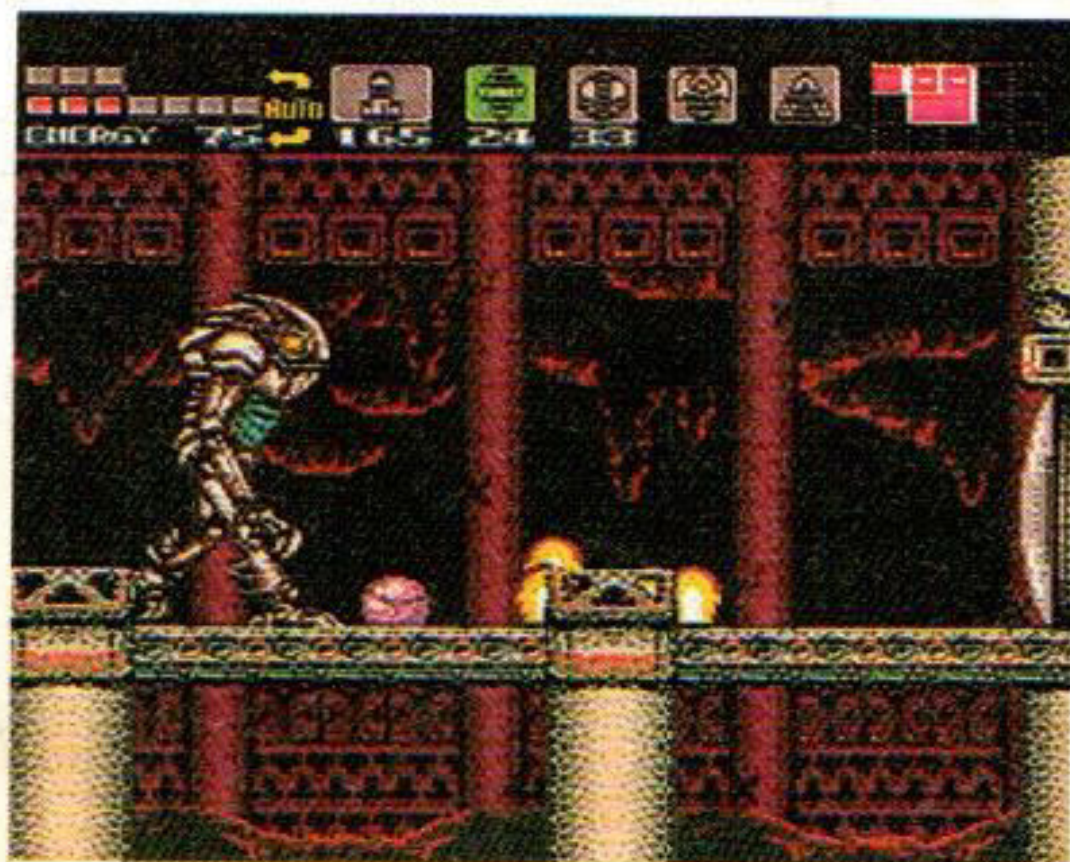
## バトル鳥人像

ここに登場する金色のバトル鳥人像は、ミサイル攻撃をかわす強敵だ。しかも、続けざまに攻撃をしかけてくる。

攻撃が激しいときは、チャージ<sup>プラス</sup>スペースジャンプで、かわしてやろう。また、接近したときはボールになって、敵の足もとを転がって、バックをとってもいい。こいつに対する攻撃は、チャージビームがベストだ。



◀たつぷりチャージしたビームを水平発射だ！これが基本攻撃テクニック。



◀追いつめられたら、ボールになって、足もとを転がっていく。

## POINT γ

## 天井にスーパーミサイル

金色のバトル鳥像を倒し、右の部屋でスクリューアタックをとってきたら、すぐまた左の部屋に戻ろう。鳥人像が出現してきた天井の中に、**71**スーパーミサイルタンクが隠されている。

スクリューアタックで天井を壊しながら進めば、簡単にとれる。また、空中でボールになって、パワーボムを設置しても、同じように天井を崩せる。スーパーミサイルタンクをとったら、右の垂直回廊<sup>かいろう</sup>を上がっていこう。天井のブロックは、スクリューアタックで、もろくも崩れさる。



◀スクリューアタックで天井を破壊し、スーパーミサイルをとりに行く。

SUPER METROID  
ROUTE CHECK BOX

- 1 塩酸の中をスペースジャンプで進み、口に入る。
- 2 エレベータで、ノルフェア下層部に到着。
- 3 直立鳥人像スイッチ作動。
- 4 **69** ミサイルタンクをとる。
- 5 金色のバトル鳥像と戦う。
- 6 **70** スクリューアタックをとる。
- 7 **71** スーパーミサイルタンクをとる。



TIME TABLE

2'25'30

NORFAIR

## 奈落の底へ一直線

リドリーは……？ ベビーはどこ？ わ

たしはベビーの身を案じて、走っていた。

大きく開かれたゲートの中におどりこむ。

しかし、足は空をふんていた。

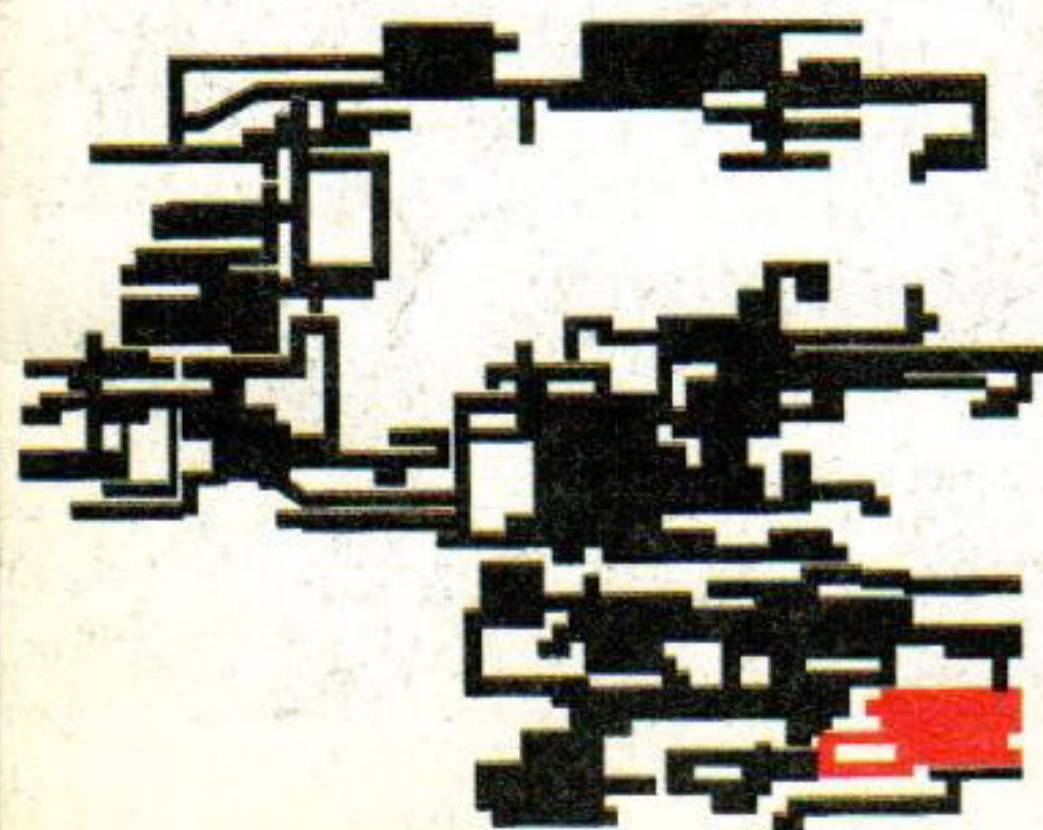
地の底への急降下！ しかも濁流のよう

に、高温の塩酸がわき出てきた。あまりの

腐食力にグラビティスーツが悲鳴をあげる。

スペースジャンプで、ここから緊急離脱だ！

YOU'RE HERE



### POINT α

### 巧妙な落とし穴

スペースジャンプで、マップ中央の垂直回廊を登りきり、最上段で、左のゲートをくぐる。  
 ここから、**12**のミサイルタンクをとりにいける。  
 だが、ミサイルタンクへの隠し通路があるフロアは、大部分が落とし穴になっている。サムスを左端のブロックに寄せて、そこで、パワーボムを爆破。落とし穴は、こうやって回避しよう。  
 そこから、丸まって隠しトンネルをぬけ、ミサイルタンクのある小部屋に進む。



◀落とし穴でないブロックは左端のひとつだけだ。不用意に落ちないように。

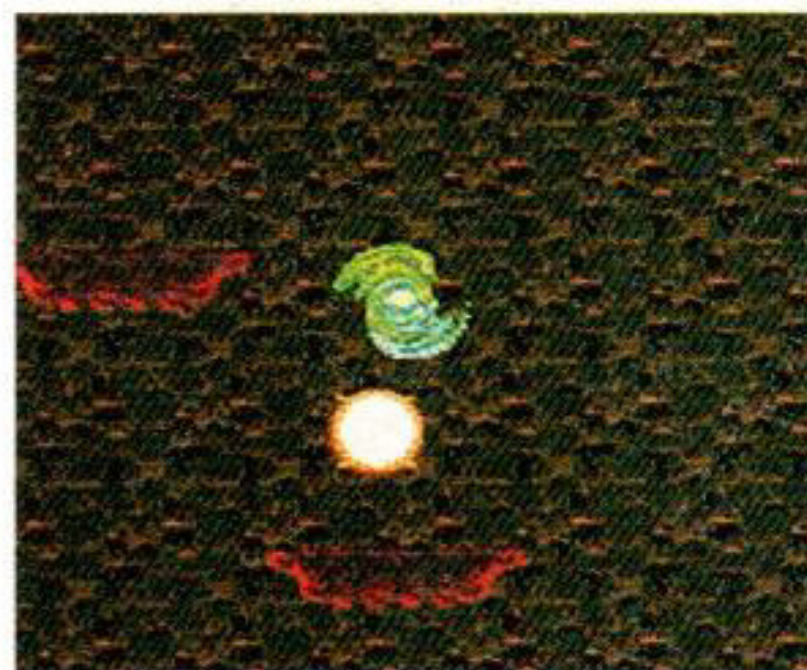
### POINT β

### 迫りくる高温の塩酸

垂直回廊の右はノルフェア下層部でもっとも広い空間。だが、ゆっくり見物しているひまはない。  
 ゲートから、いきなり落とされたサムス。足下からグラビティスーツでも耐えきれない高温の塩酸が、かなりの早さでわき出してくる。  
 もたもたしていると、焼き殺されてしまうだろう。  
 スペースジャンプで着実に右上のゲートをめざして飛んでいこう。

スペースジャンプのタイミングがはずれると、塩酸の中にまっさかさまだ。

スクリュアタックがあるいまなら、岩の上で進路をふさいでいる宇宙海賊、ゼーベス星人も簡単に撃破できるだろう。



▲ゲートから落ちてしまったサムス。着地したら、すぐにジャンプすること。

◀スクリュアタックで、敵を粉砕しながら、着実に上へ進め！

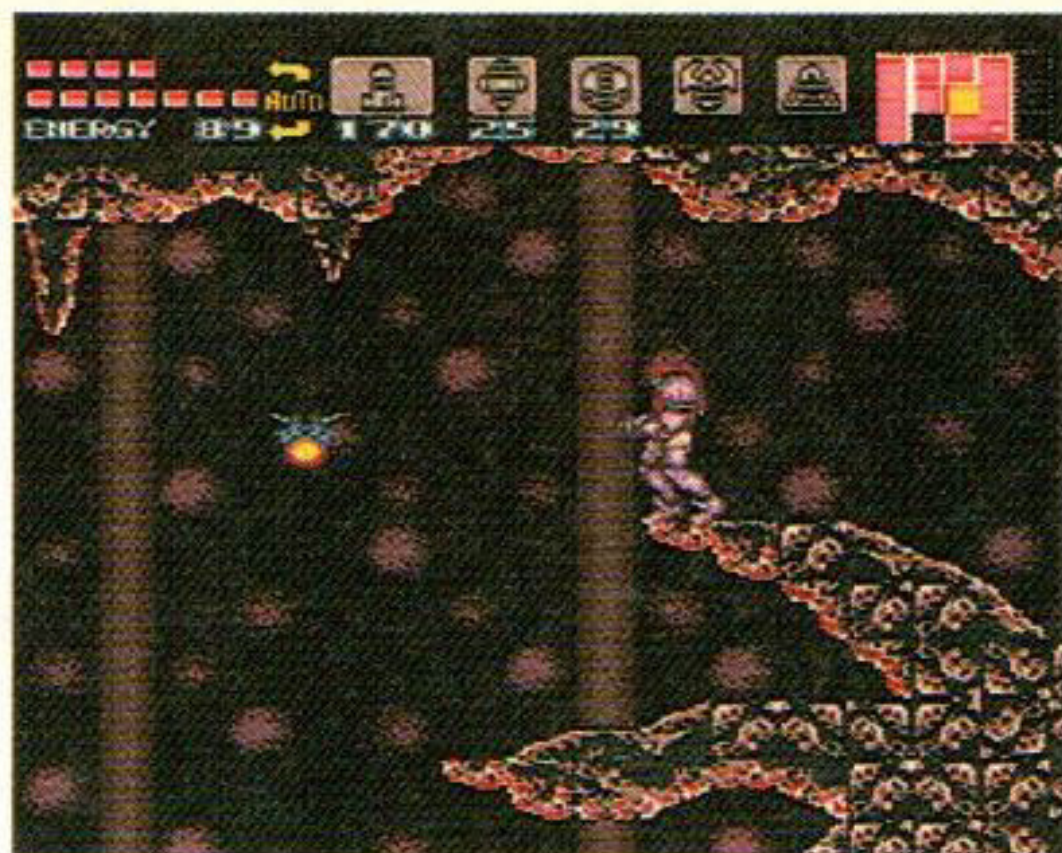
### POINT γ

### 暗黒のエネルギータンク



◀右にいるフーネが、**11**エネルギータンクへの入口になっている。





◀ ホタリーをつぶして、部屋を暗くしないように細心の注意で進む。



◀ 73 エネルギータンク発見。帰り道もホタリーをつぶさないように。

いよいよリドリーとの決戦が迫って来た。その前に73 エネルギータンクをとって、戦いを有利にしよう。

あやしく明滅する垂直回廊<sup>めいめつ かいろう</sup>の下部。入口にはナミヘそっくりのフーネがいるが、ナミへとちがって、パワーボムでやっつけられる。やっつけたあとの隠し通路に入り、下に降りていく。

途中からスペースジャンプでなければ進めなくなる。ここで気をつけないといけないのは、あちこちにホタリーがいること。不注意にホタリーにさわって、つぶすと、部屋が暗くなっていく。3匹もつぶしたら、真っ暗になってしまう。微妙なコントロールが

必要なのだ。

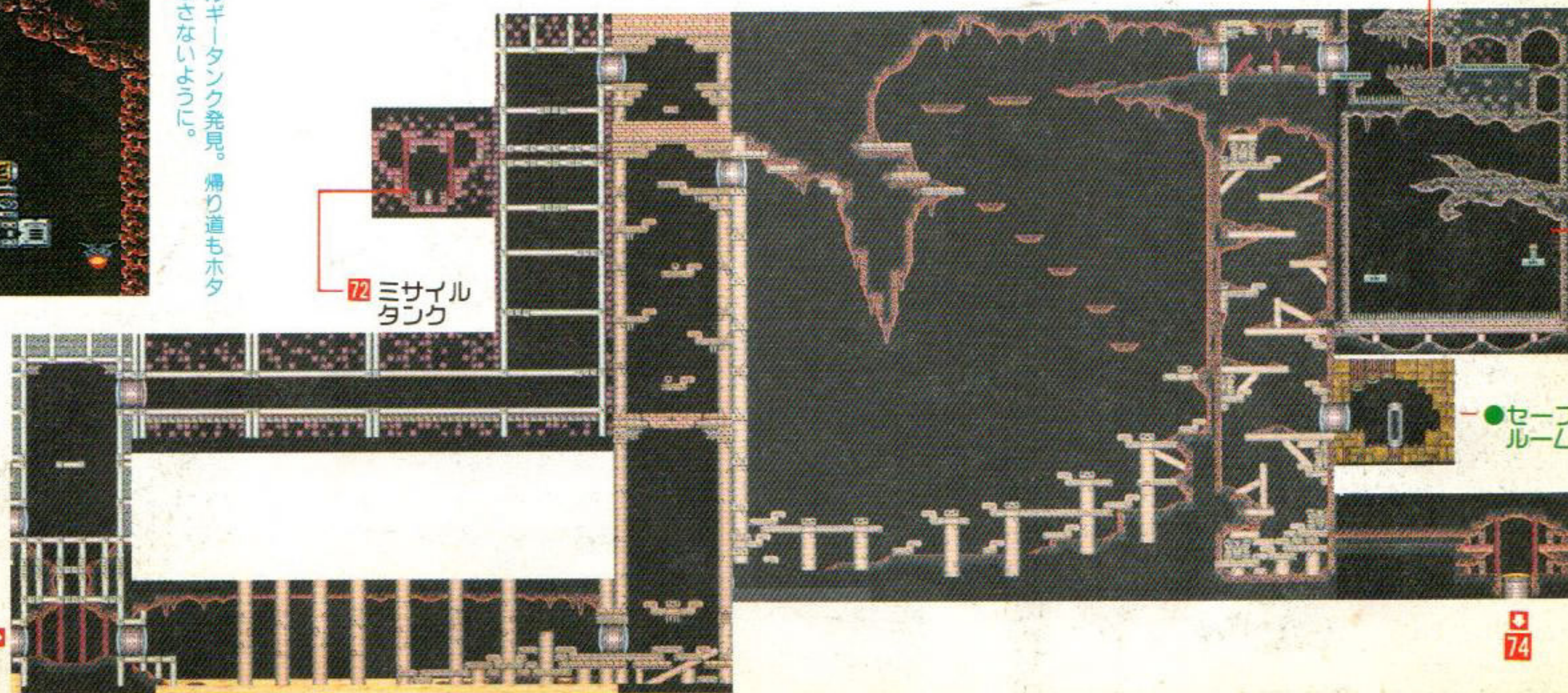
エネルギータンクをとったあとも、気をつけてひきかえそう。

### SUPER METROID ROUTE CHECK BOX

- 1 丸まって72 ミサイルタンクをとる。
- 2 73 エネルギータンクをとる。
- 3 セーブしたあと、さらに下に進む。

あやしく明滅する垂直回廊<sup>めいめつ かいろう</sup>下部。フーネをたおし、73 エネルギータンクをとりにいく。

入口。64ページのマップから、ここに入ってくる。そのまま右に進む。



73 エネルギータンク

●セーブ  
ルーム

74



TIME TABLE

2'29'52

NORFAIR

## 希望の破片。絶望への扉。

まさに激戦だった。もてる力のすべてを

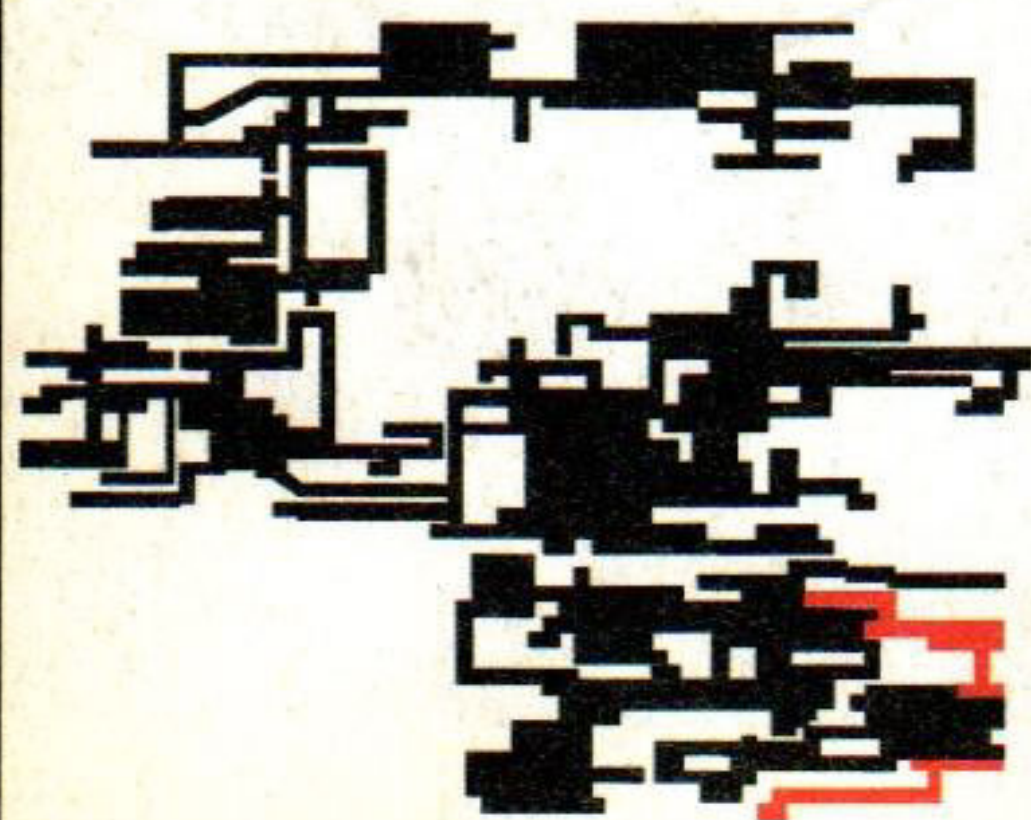
出して、宿敵、リドリーを倒したわたし…。

だが、そこに残されていたものは、テストチューブの破片だった。

かつて、ベビーメトロイドが納まっていたテストチューブ。そして、どこにもベビーの姿はなかった。

叫びが虚空に消えていく。

YOU'RE HERE



### POINT A 最強のメタルゼーベス星人

サムスの目の前にふさがる、2体のゼーベス星人。スーパーミサイルや、チャージビームなど、最強を誇るサムスの攻撃はいっさい通じない。

まるで、キックボクサーのように、さまざまなキックで攻撃してくる。

しかも、この2体を倒さなければ、この先のメタルゲートは開かない。

まず、敵の頭上をスクリュアタックで越えてやる。そのまま3/4画面程度距離をあけると、シルバーに輝くゼーベス星人の身体が、怒りで色が変わる。

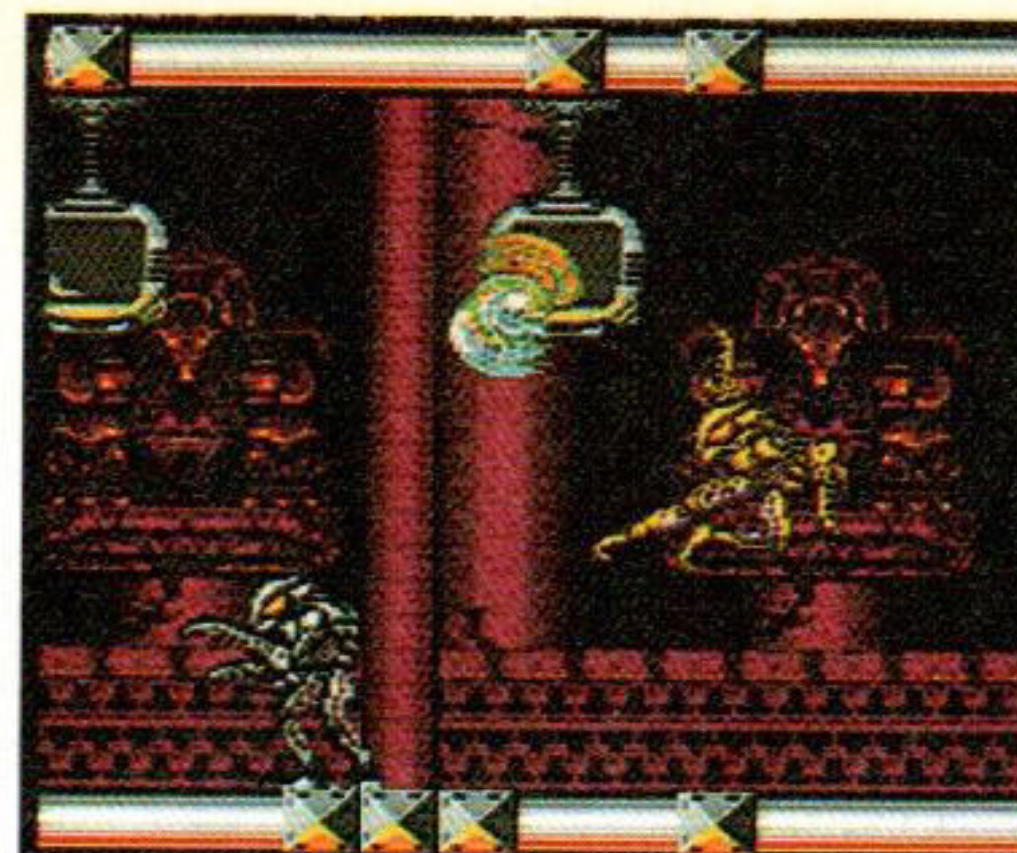
このときが攻撃チャンスだ。短い攻撃可能時間の間に、スーパーミサイルをぶちこもう。

1回でうまくいかなかったら、あきらめる必要はない。このパターンをくりかえし、合計で3発のスーパーミサイルをヒットさせれば、さしものゼーベス星人も倒れるだろう。

気をつけるのは2体同時に相手にしないこと。ジャンプの距離を慎重にとるのがコツだ。



◀メタルシルバーのゼーベス星人。このときに攻撃しても無意味だ。



◀腹を立てたゼーベス星人の色が変わる。いまが攻撃チャンス。

### POINT B 直前補給を忘れずに!

リドリーとの戦いは、まさに総力戦だ。

1発でも多くミサイルが必要になる。近くにエネルギールームやミサイルルームはないが、直前の回廊に、ガススタンドがある。ここで、アイテムを完全に満タンにしておこう。

気をつけたいのは、リザーブタンクだ。画面の情報だけでエネルギーが満タンだと思っても、まだまだ補充できることが多い。



◀ガススタンドでエネルギーとミサイルを補給。Lボタンを利用し、ななめ射ちで効率的に補給しよう。



中央には壊れたテストチューブ。右下の壁を射つと、エネルギータンクがある。

パワーボムで壁を爆破して、パワーボムをとる。

74 パワーボム

75 エネルギータンク

●リドリー

左下を射つと、補助パイプ出現。

## SUPER METROID ASSAULT SIX

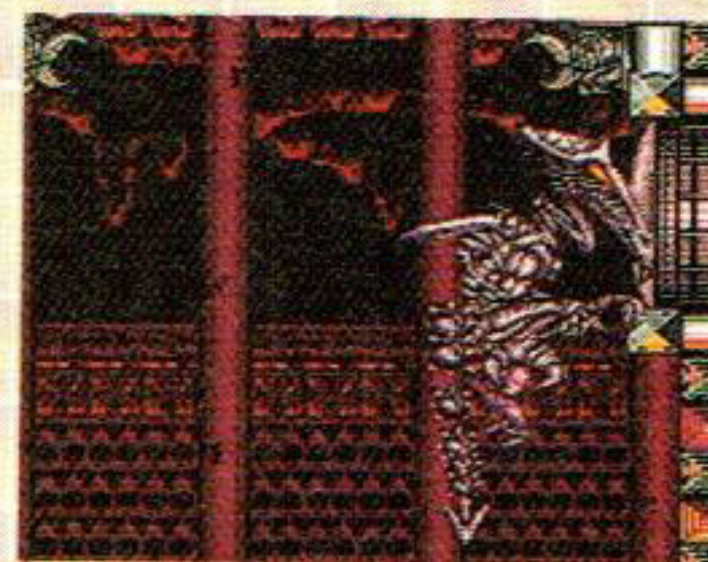
### 大空の悪魔と空中総力戦

リドリーとの戦いはまさに総力戦だ。

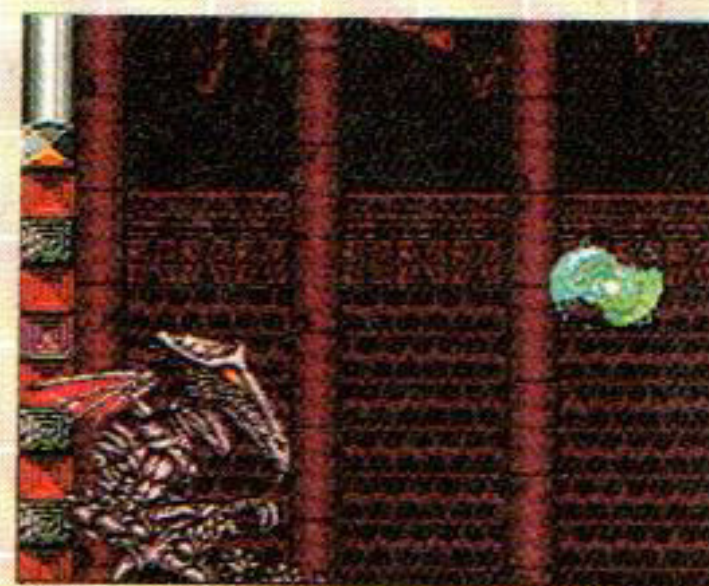
サムスがここまでにとってきたアイテムの多寡が勝敗を決するといってもいい。

トゲのある尻尾をうまくかわしながら、ジャンプして、空中で攻撃しよう。不用意に近づくと、抱きかかえられて大きくエネルギーを失ってしまう。最初はスーパーミサイル。それがなくなったら、ミサイルではなくチャージビームが効果的。もてる力を出しきろう。

いつもRボタンを押っぱなしにして、斜め射ちで、空中攻撃。確実に命中させること。



▲リドリーに抱かれたら、+ボタンを回して逃れよう。



# RIDLEY

vs リドリー

▶回転してのびるリドリーの尻尾。スペースジャンプで距離をおけ。





79



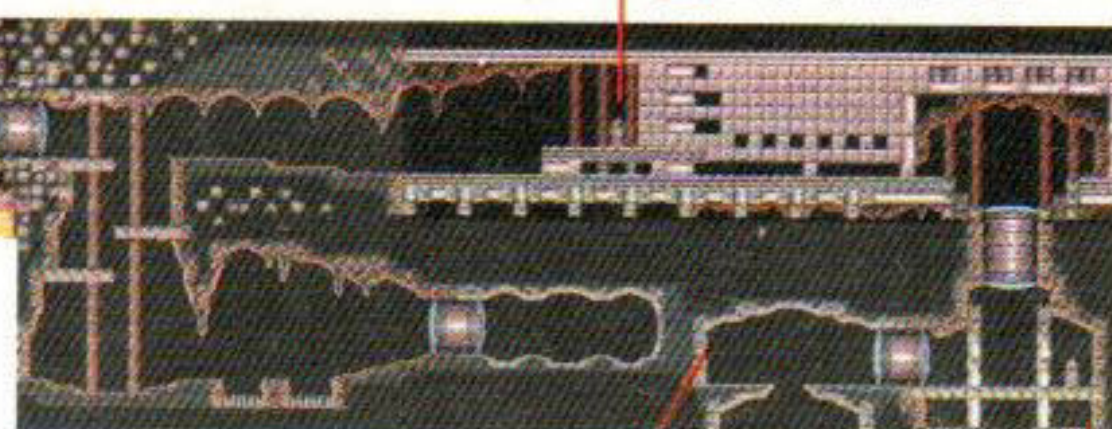
ノルフェア下層部の隠された出口。ここからノルフェアの垂直回廊にでられる。



78 ミサイルタンク

上下する塩酸池がサムの行く手を阻む。タイミングよくスペースジャンプでクリア。

76 ミサイルタンク



77 パワーボム

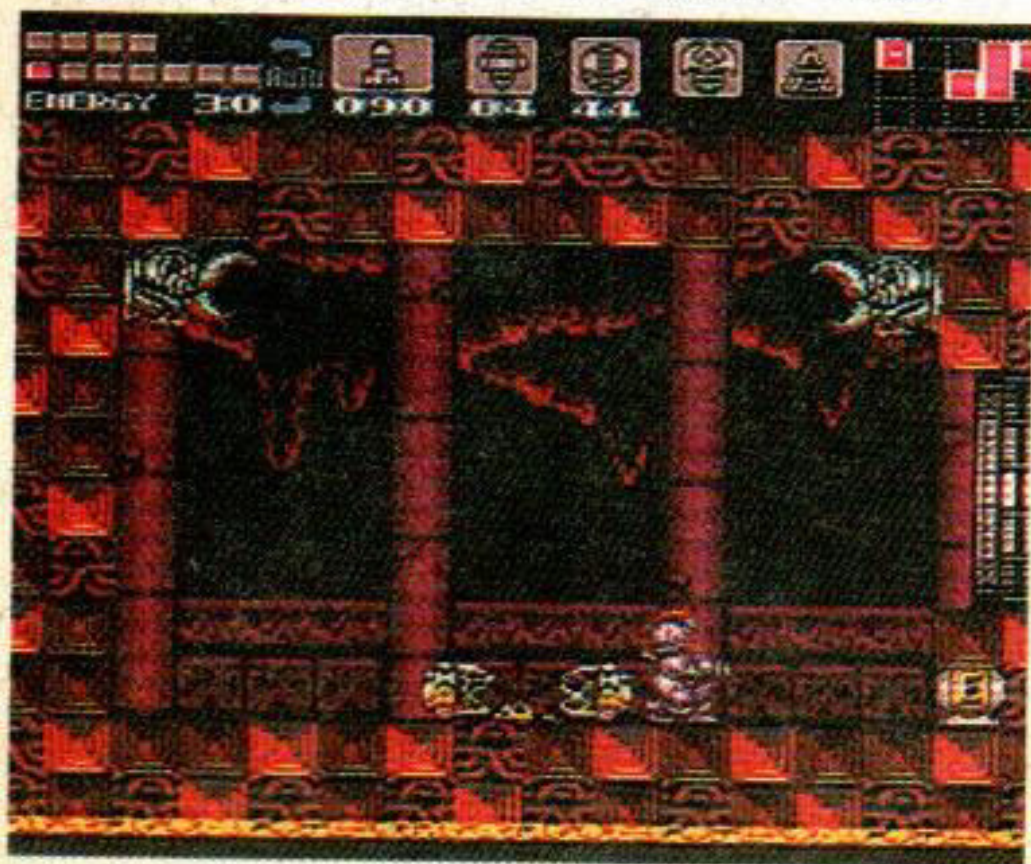
75

Xレイ・スコープでも探知できない空洞がある。そのまま歩いて左に行ってみよう。



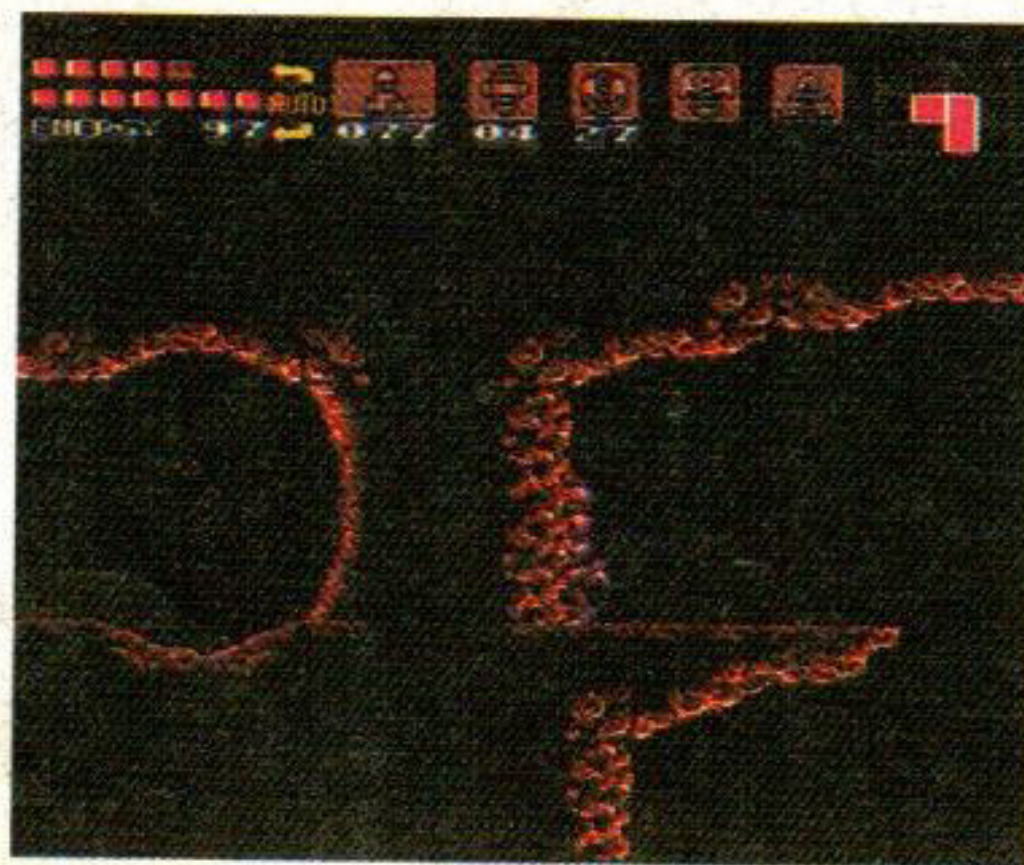
## POINT α 壁の中のエネルギータンク

リドリーをたおしたら、左の部屋に進む。部屋の中には、かつてベビーメトロイドを収めていたテストチューブの破片があるだけ……。ここで、ゲートの下をビームで射ってみよう。壁の中から75エネルギータンクが出現する。これでリドリー戦で失われたエネルギーは完全に回復するはずだ。つづいて、ルートを右に戻っていこう。ノルフェア下層部に残されたアイテムを探すのだ。



壁の中に75エネルギータンクが隠れている。

## POINT β 思わぬ近道を発見!



◀ 行きどまりと思われた垂直回廊の左の壁に、隠し通路があった!

## POINT γ

## 背後に隠し通路

76のミサイルタンクをとったら、そこでパワーボムを使ってみよう。

背後に隠し通路があるはずだ。スプリングボールを使って、通路を注意深く進んでいこう。77パワーボムが手に入る。つづいて、78ミサイルタンクをとったら、ノルフェアの下層部すべてのアイテムをとりおわったことになる。プリンスタ、クレテリアに残したアイテムをとりにいこう。



▶ アイテムの背後に秘密がある。

## SUPER METROID ROUTE CHECK BOX

- 1 74 パワーボムをとる。
- 2 リドリーを撃破。
- 3 75 エネルギータンクをとる。
- 4 76 ミサイルタンクをとる。
- 5 77 パワーボムをとる。
- 6 78 ミサイルタンクをとる。
- 7 プリンスタにもどる。



TIME TABLE

E'E'E'E'E

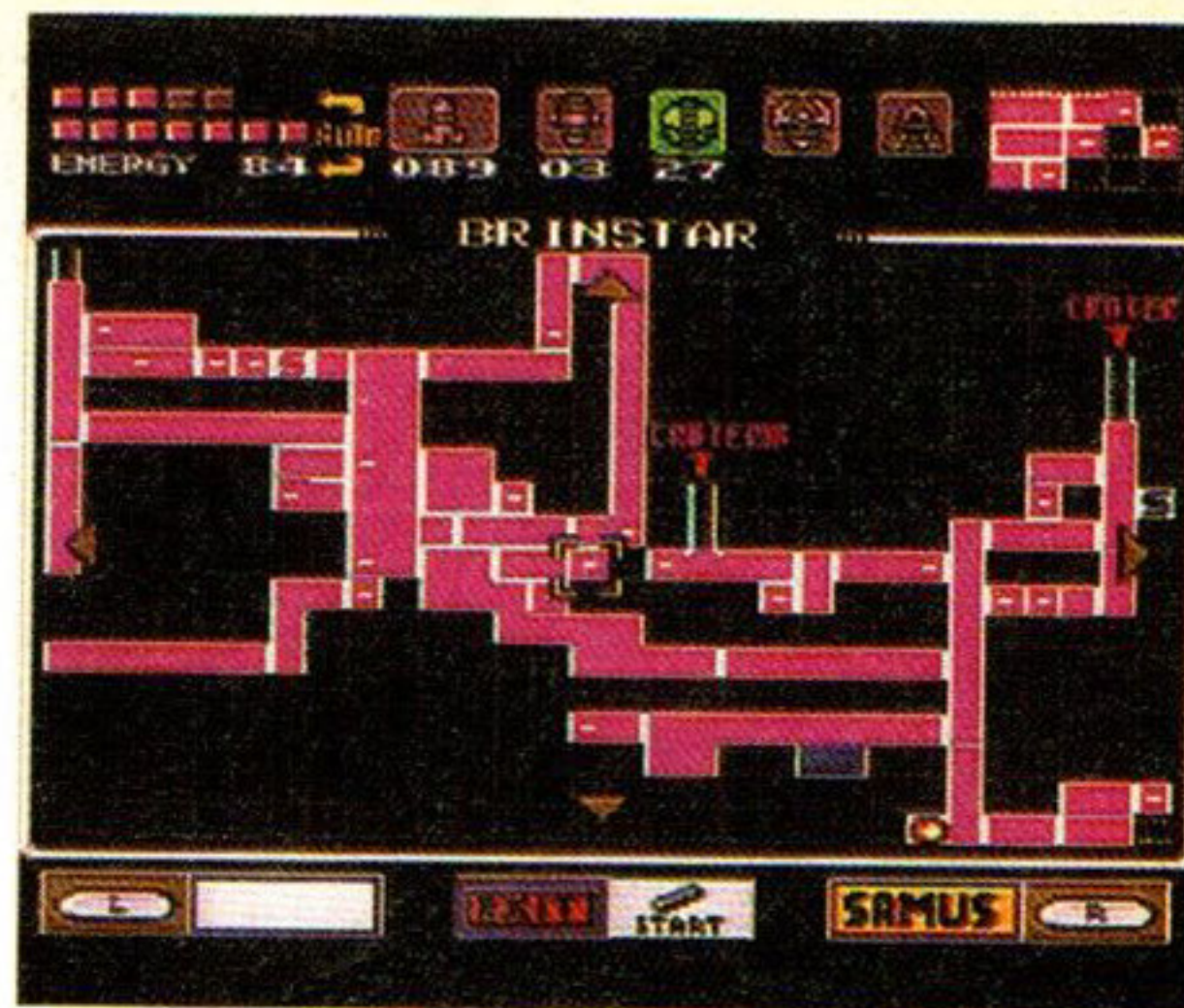
EXTRA AREA

## サムス最後のパワーアップ!

リドリーを倒したいま、マザーブレインへの道は開かれた。しかし、新たなるマザーブレインは以前戦ったものより、強力に  
なっているだろう。もっと強くなる。はや  
る心をおさえてわたしは自分にいいきかせ  
た。わたしには一回しかチャンスはない。  
性急さで、すべてを水泡に帰させるわけ  
にはいかないのだ。

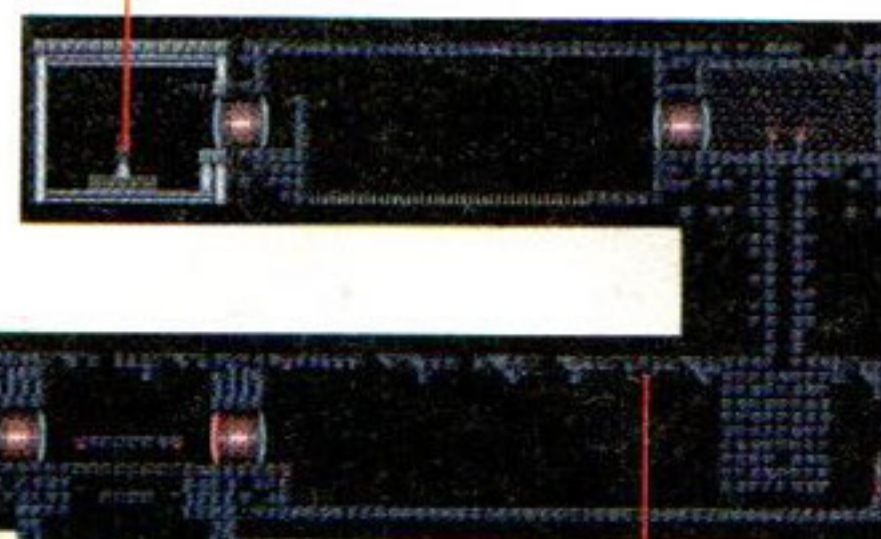
おちば  
落穂拾いの道

腕に自信があれば、いままでに集めたアイテムだけでも十分マザーブレインと戦えるはずだ。  
しかし、ここで残された22個のアイテムを探しに行こう。惑星ゼーベースには100のアイテムが隠されている。そのすべてを暴き出すのだ。  
ここには残されたアイテムがあるエリアのマップがすべて紹介されている。  
好きな順序で、集めてかまわない。なるべく二度手間がないように、集めよう。  
最初にモーフングボールをとったポイントとプリンスタ主要部は、実はつながっている。80 パワーボムの右の壁でパワーボムを使えば、道は右へ開ける。



▲プリンスタのエリアマップ。現在地は80 パワーボム付近。

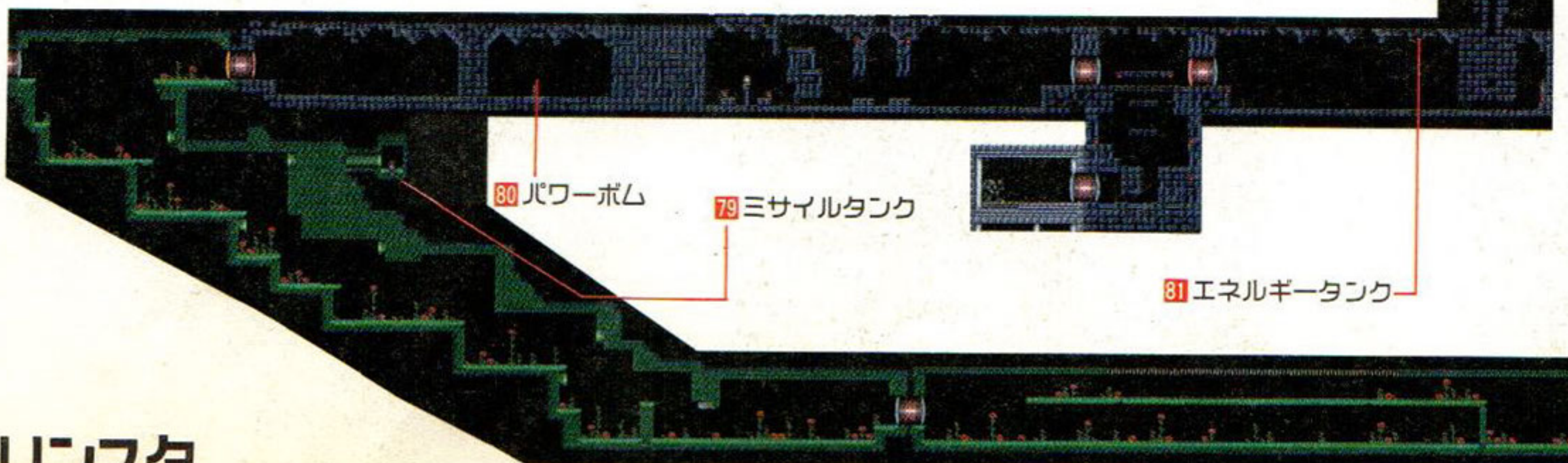
82 83 ミサイルタンク



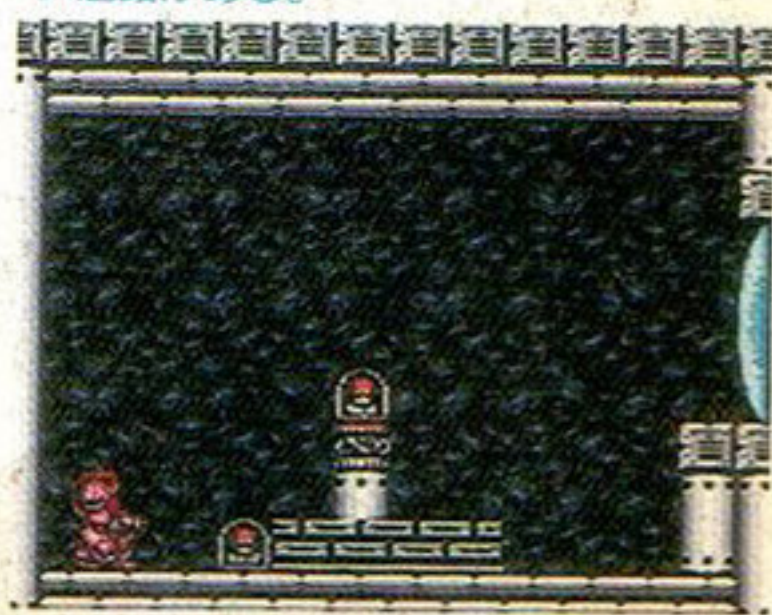
80 パワーボム

79 ミサイルタンク

81 エネルギータンク



▲空中にXレイ・スコープでしか見えない通路がある。



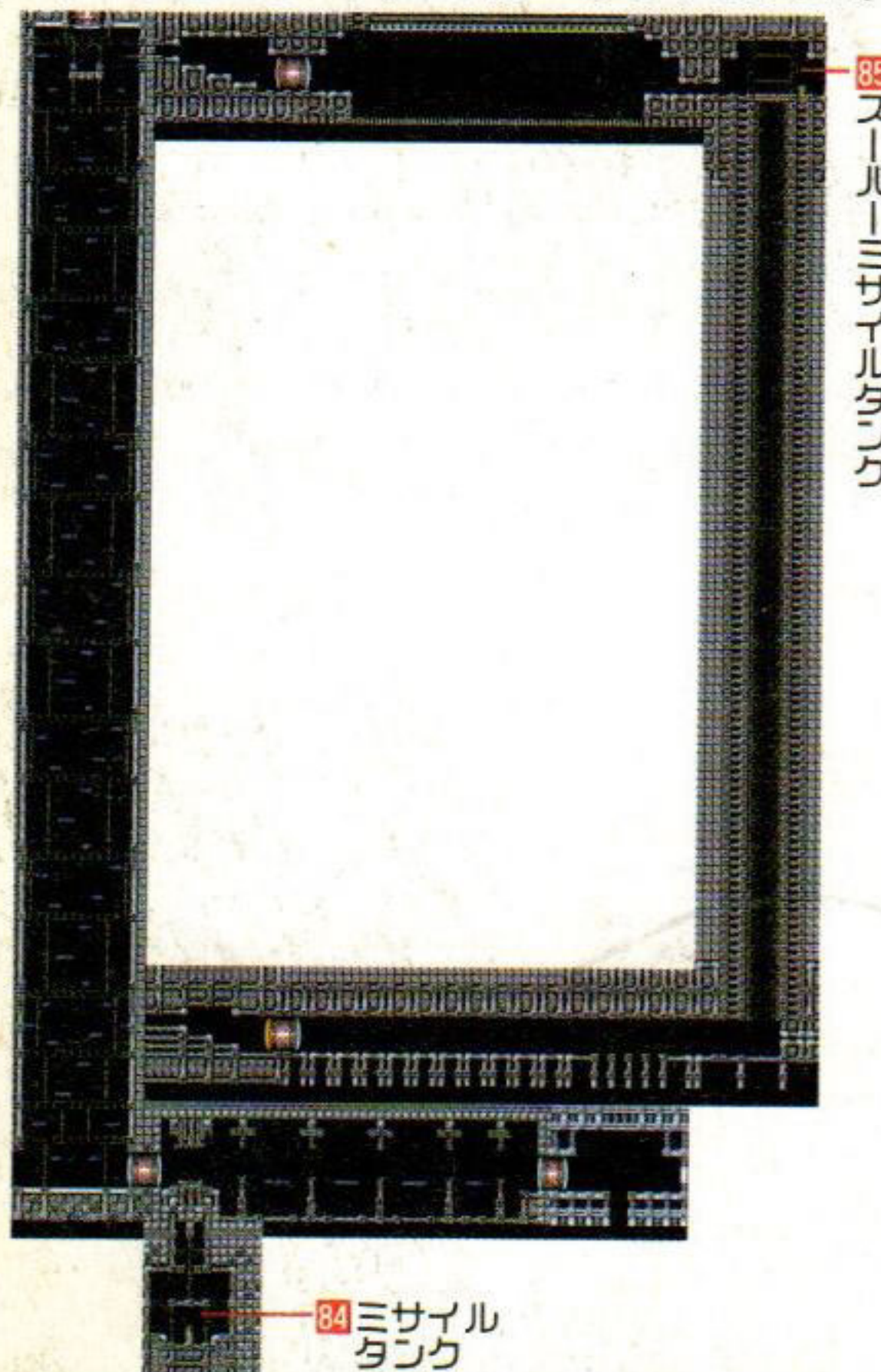
▲ミサイルはひとつだけではなかった。

## ●プリンスタ



## 秘密の回廊を発見

最初の垂直回廊の右に、秘密の回廊があった。<sup>かいろう</sup>84ミサイルタンクはボムがあればとれるが、<sup>かいろう</sup>85スーパーミサイルタンクはスピードブースターをとってからだ。

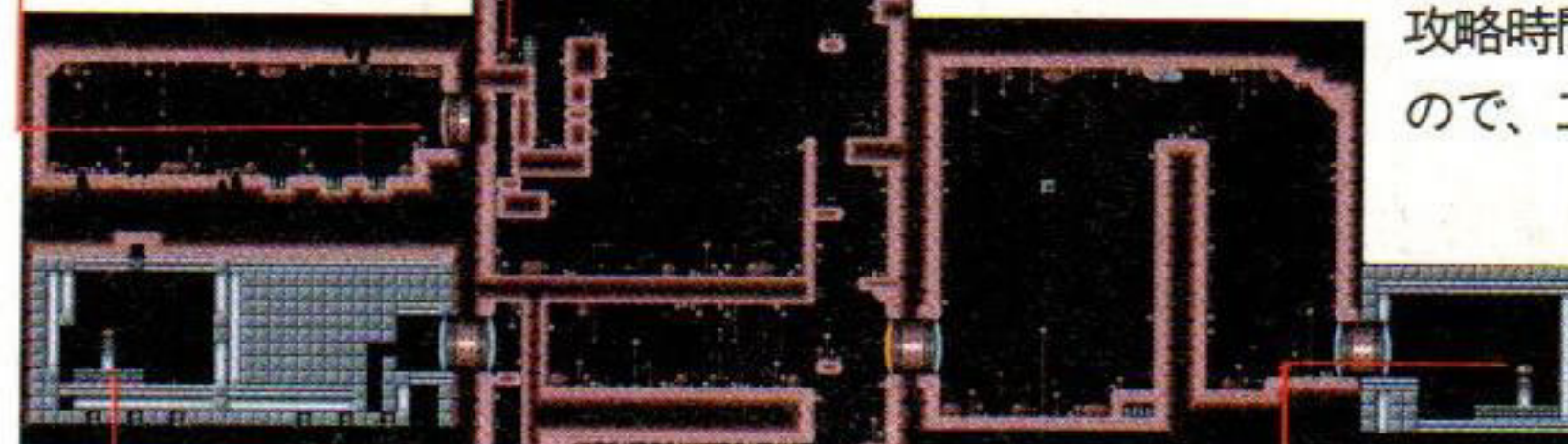


87 エネルギータンク

## ●ブリンスタ

この入り口は空洞になっていて、そのまま、左に飛びこもう。

88 ミサイルタンク



89 パワーボム

86 エネルギータンク

87 エネルギータンクをとるためには、グラビティスーツが必要だ。ダッシュアタックでとりに行く。

## ●ブリンスタ

この86 エネルギータンクをとるためには、ウェイブビームが必要。

## アイテムの宝庫地帯

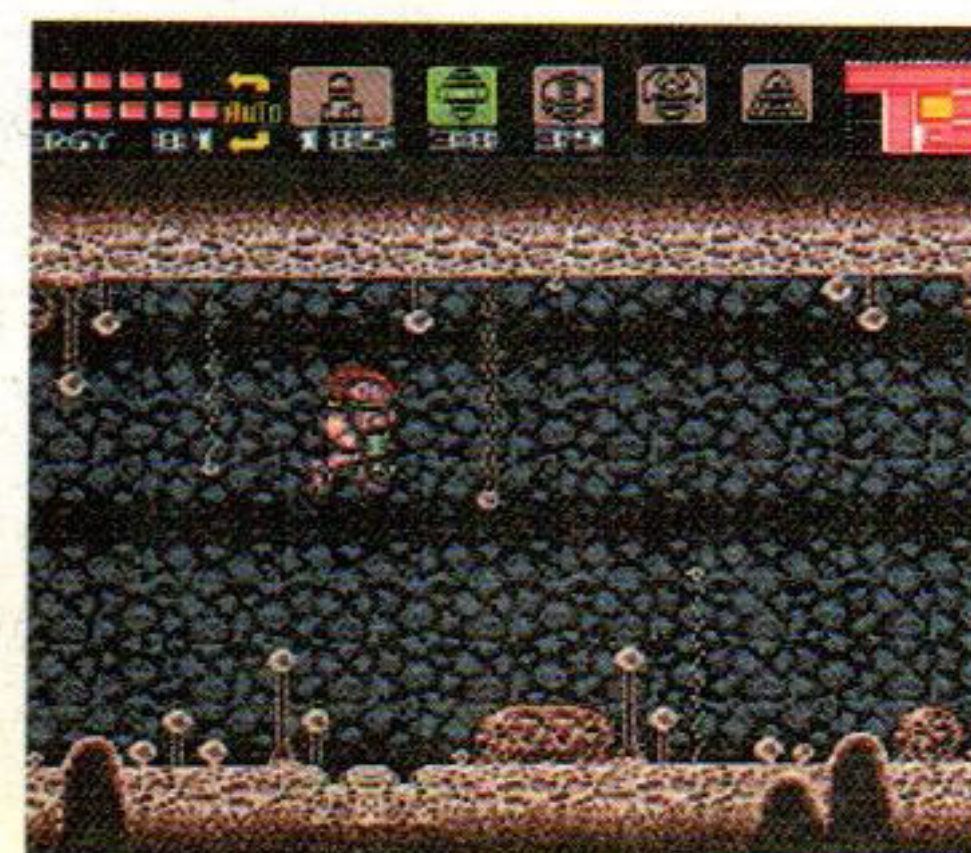
このページで紹介したエリアには、<sup>なんばせん</sup>難破船攻略後に来てもいい。

これらのアイテムをとるために必要なのはグラップリングビーム、スピードブースター、グラビティスーツなどだ。

うまくいけば、まとめてエネルギータンクをふたつも増やせるなど、とてもおいしいエリアといってもいいだろう。

攻略時間短縮のためには、いくつかの方法があるので、工夫してほしい。

▶グラップリングビーム大回転で、飛び上がる。空中から、シャッターをあける。



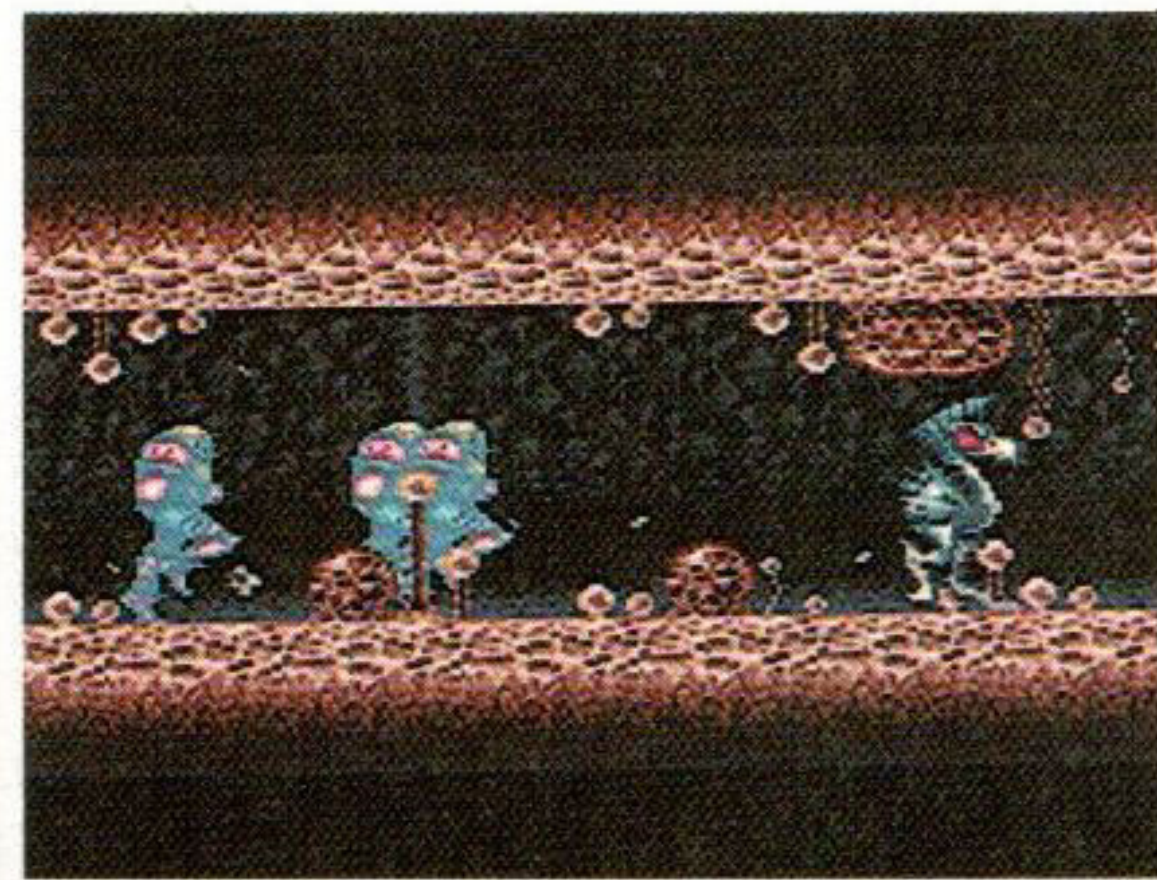
89 パワーボムをとるためには、スーパーミサイルが必要。ジャンプして、真下に射ちこんでやろう。



## ダチョラとエテコーン

惑星ゼーベスの学校(!?)ともいうべきエリアだ。ふたつの回廊にゼーベスでは珍しい2種類の味方キャラがいて、先生のようにサムスにテクニックを教えてくれる。

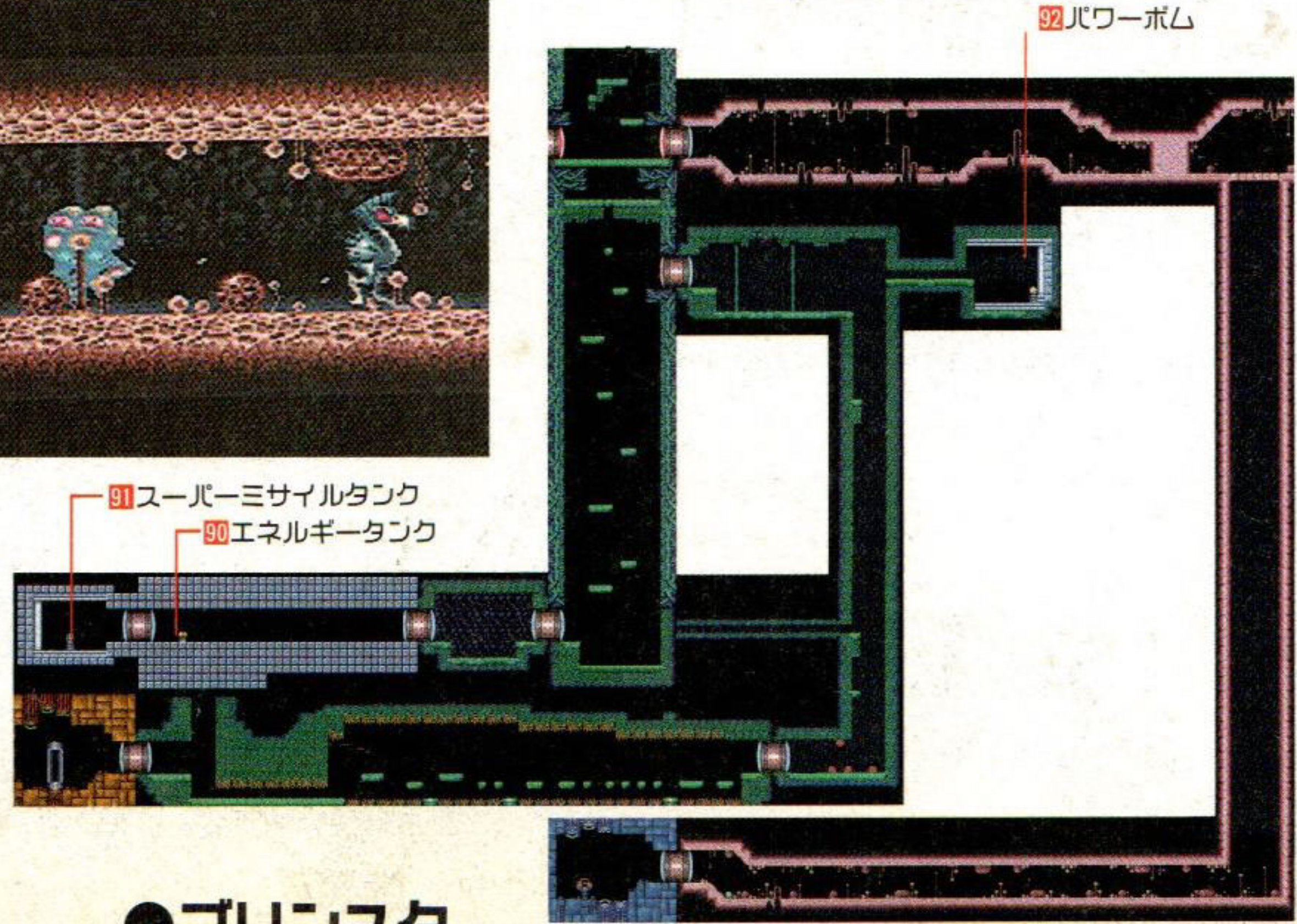
キック・クライムを教えてくれるエテコーン先生。シャインスパークジャンプを教えてくれるダチョラ先生。本書では、ふたつのテクニックはすでに紹介したが、マスターしていない人はここで練習しよう。



▲ダチョラ先生のあとを追いかけて、垂直回廊の下でしゃがむ。そのままジャンプすれば、垂直無限ジャンプができる。ジャンプ中はエネルギーが減るので注意。



◀キック・クライムは慣れるまで、とても難しいテクニックだ。連続してやるのが無理なら、途中の段にある隠し通路から外に出てしまおう。



## ●プリンスタ

92 パワーボム

91 スーパーミサイルタンク

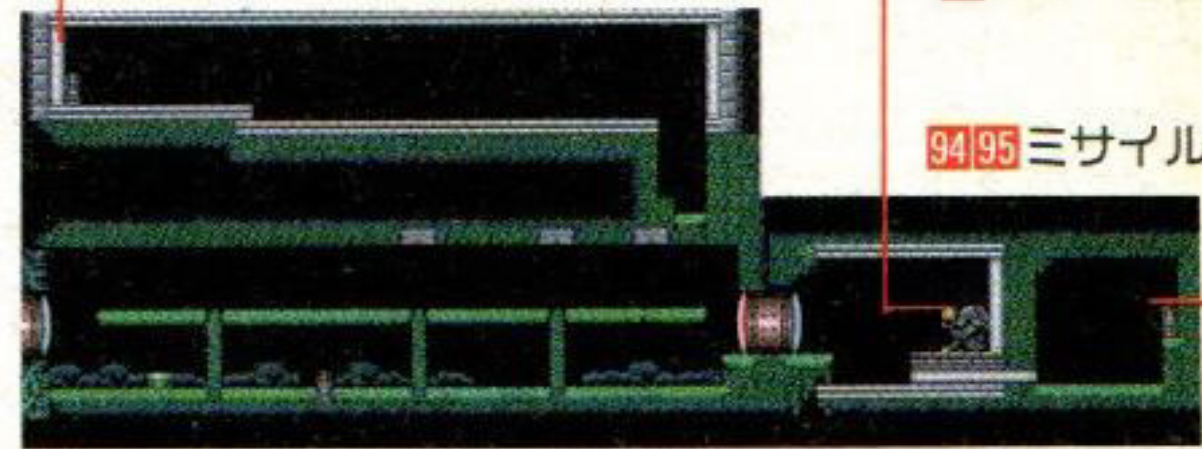
90 エネルギータンク

## ●プリンスタ

96 スーパーミサイルタンク

93 リザーブタンク

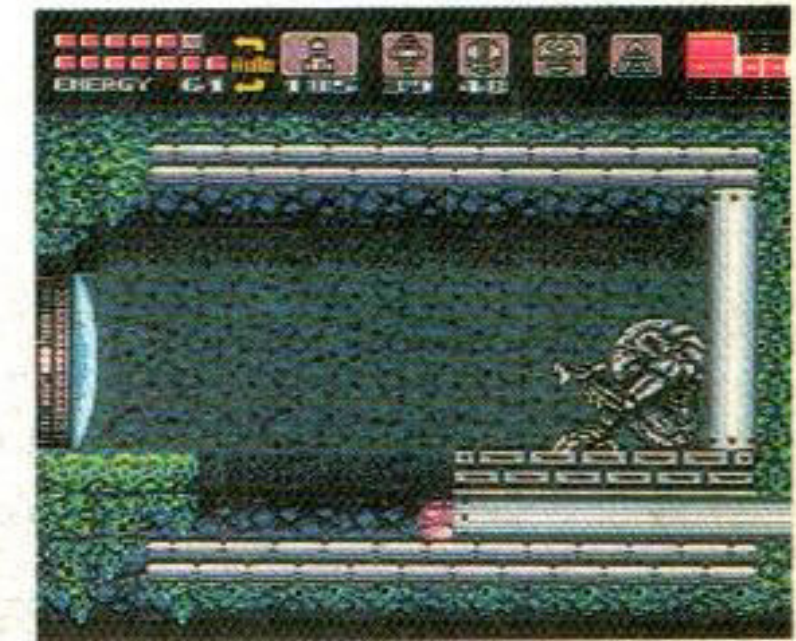
94 95 ミサイルタンク



## 小さな回廊にアイテムが4個

パワーボムとスピードブスターがあれば、中に入れる。94 ミサイルタンクをとったあとに、パワーボムを使うと、壁の中のもうひとつの95 ミサイルタンクがとれる。また、帰り道は天井の上の回廊だ。ここにも96 スーパーミサイルタンクがある。

とり忘れることが多い回廊だが、ここに来るだけでアイテム回収率が4%もアップする。



▲リザーブタンクの下のパイプから、右の部屋に入る。

◀94 ミサイルタンクをとったからといって、そのまま帰るのは禁物。パワーボムを使えば、もうひとつもらえる。





100 ミサイルタンク

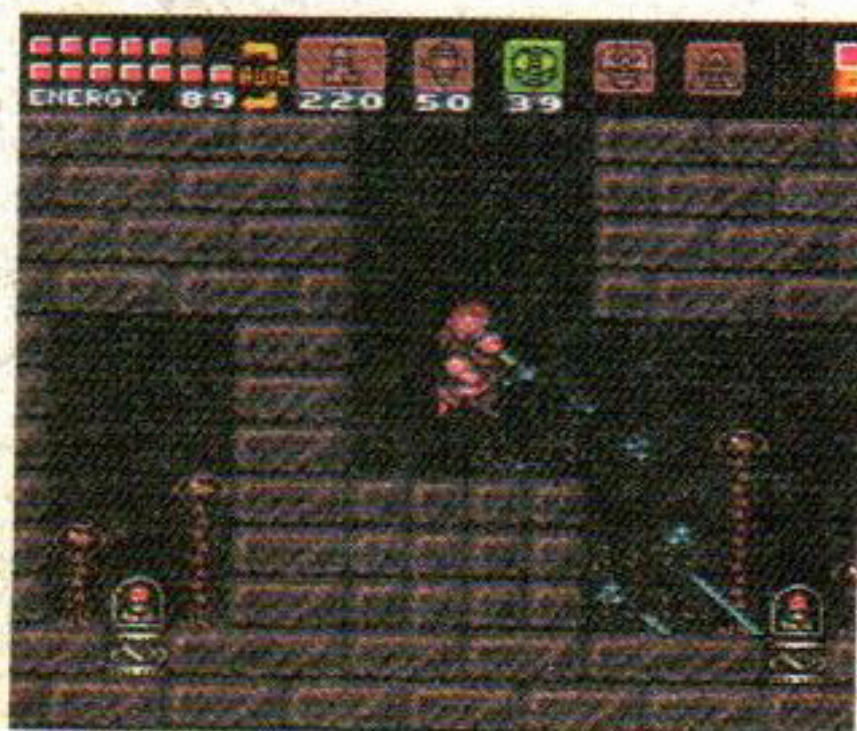
99 ミサイルタンク

### アイテム最後の宝庫

クレテリアのスターシップ上空、左右にふたつの、アイテムの宝庫が残されている。右上の山の中にはスペースジャンプで入る。ここはイエロ



▲スクリューアタックで岩を壊しながら進むサムス。エネルギータンクが待っている。



▶ふたつの自壊ブロックを同時に壊しながら落ちていく。これがテクニク。

98 エネルギータンク

ーゲートがあるため、わかりやすい場所といってもいいだろう。この洞窟を出たら、すぐにダッシュ。シャインスパーク状態になったら、それをキープして、中央の岩山山頂に降りる。

山頂から、左に水平ジャンプ！ うまくいけば、そのまま岩壁に穴をあけ、左のエリアに進めるはずだ。

### 上下する高温の塩酸池



クレテリア右上の岩山の中には、パワーボムが隠されている。スペースジャンプでここに到達したら、すみやかにとろう。

▲こんなところにパワーボムがあった！

▶シャインスパーク水平ジャンプ。これで左のコースに進めるはずだ。



これがもっとも、スマートなやり方。もし失敗したら、ふたたびチャレンジしてもいいし、スクリューアタックで穴をあけてもいい。中に入ったら、スクリューアタックで壁を壊しながら、がんがん進む。最後のふたつのミサイルタンクを同時にとるのはちょっとしたテクが必要だ。


これで落穂拾いコースの紹介は終わりだ。全100個のアイテムをとれば、ミサイル230発、スーパーミサイル50発。パワーボム50発。エネルギータンク14個。リザーブタンク4個。これだけの数になっているはずだ。もし足りなければ……。もう一度ルートをチェックしてみよう。いよいよつぎはマザーブレイン攻撃だ。



97 パワーボム

### ●クレテリア





長い戦いにいま決着がつく。  
スターシップで最終チェックを完了したわたしは、  
新たに建造されたツーリアンエリアにむかう。

敵のパワーは未知数だ。  
ベビーメトロイドの行方もわからない。  
これが最後の報告になるかもしれない……。

ENCOUNTER  
邂逅



TIME TABLE

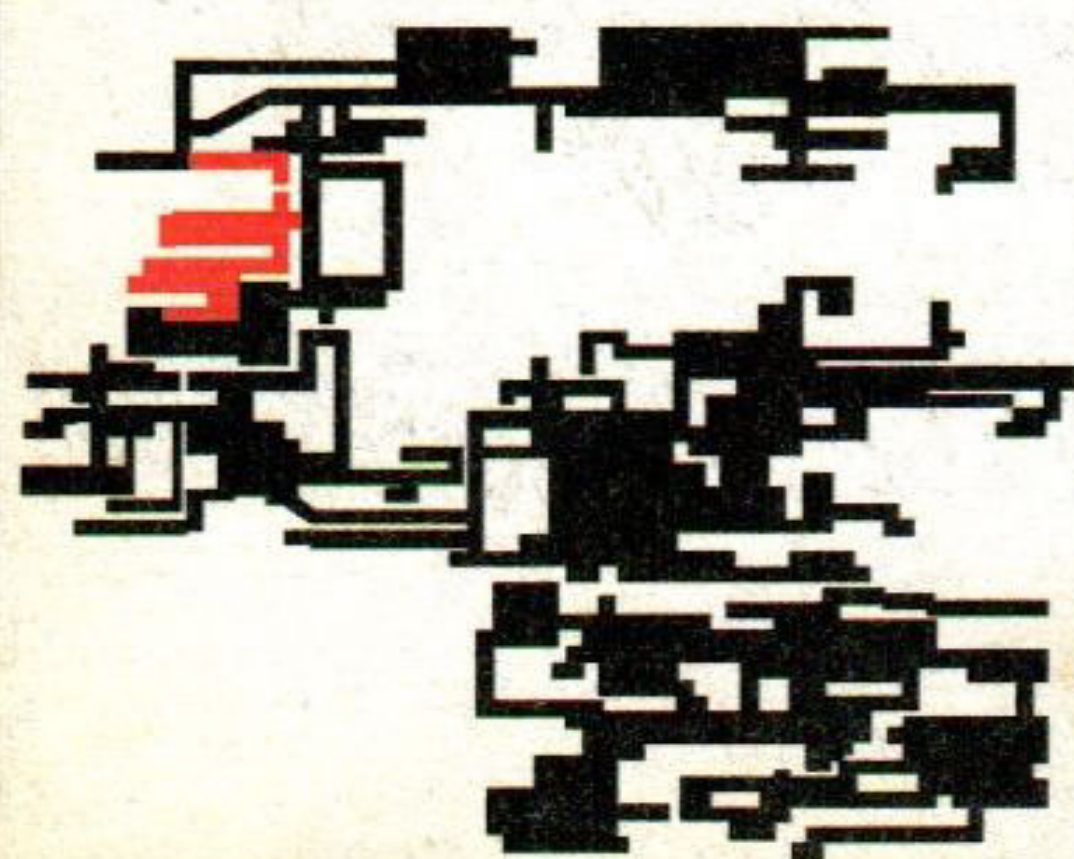
2'47'44

TOURIAN

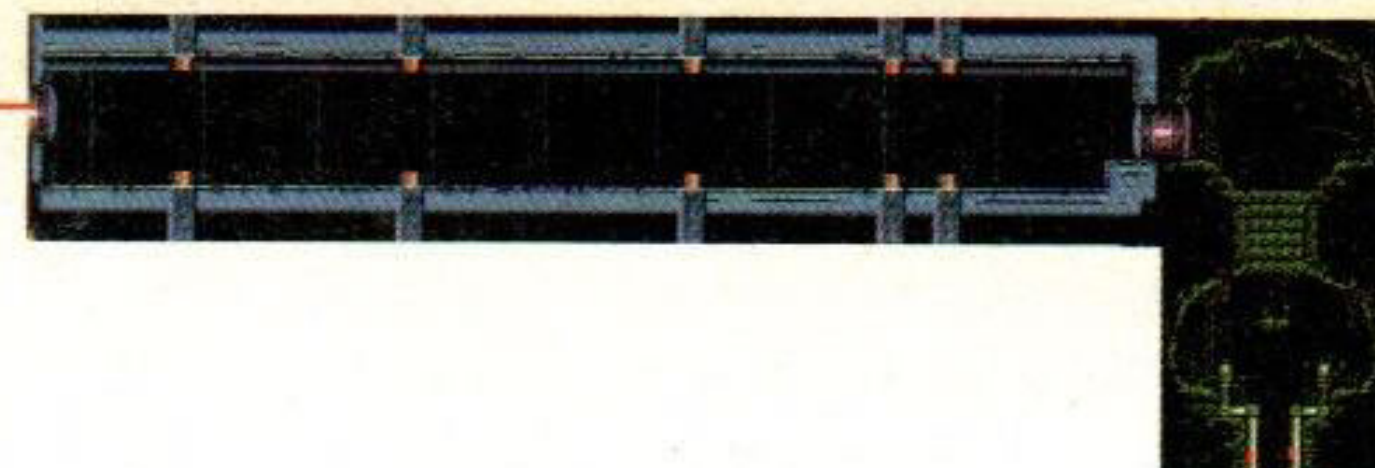
# 干からびた無限回廊

やつらは、完全にマトロイドの謎を解明していた！ ベビーマトロイドから入手したDNA情報から、クローンを無数に作っていたのだ。マトロイドを倒しながら、進むわたしの目に、奇妙な光景が飛びこんだ。からからに干からびた何体もの生命の死骸。どういうわけだ？ なにか、なつかしいものの気配を感じる。

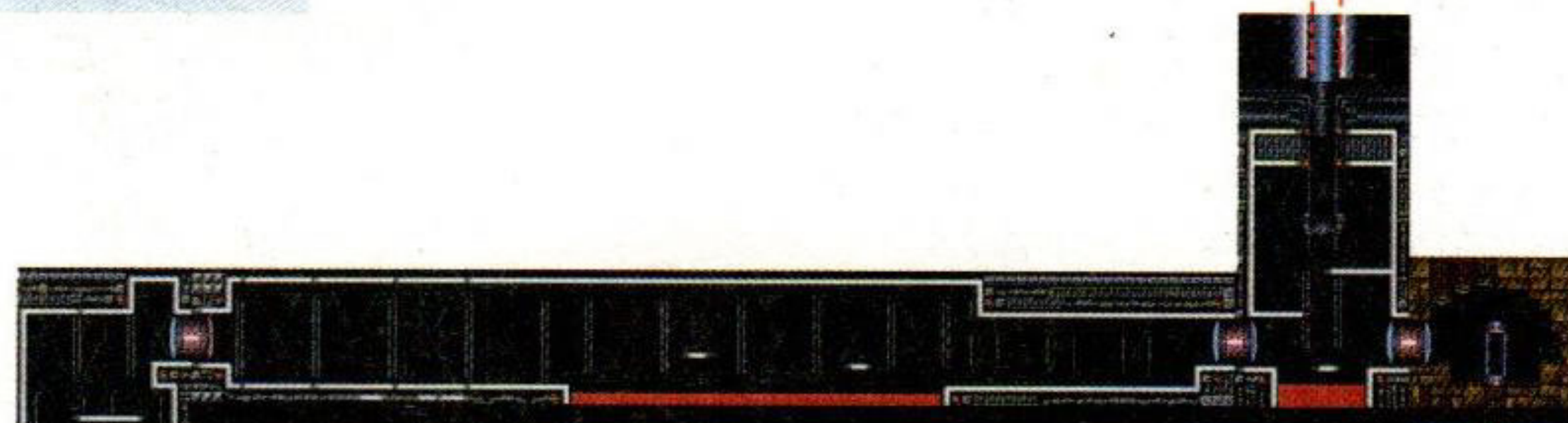
YOU'RE HERE



クレテリアからの入口。ここから右に進むと謎の彫像の部屋。すべてのボスを倒したいま、ツアーリアンへのエレベータに進めるようになった。

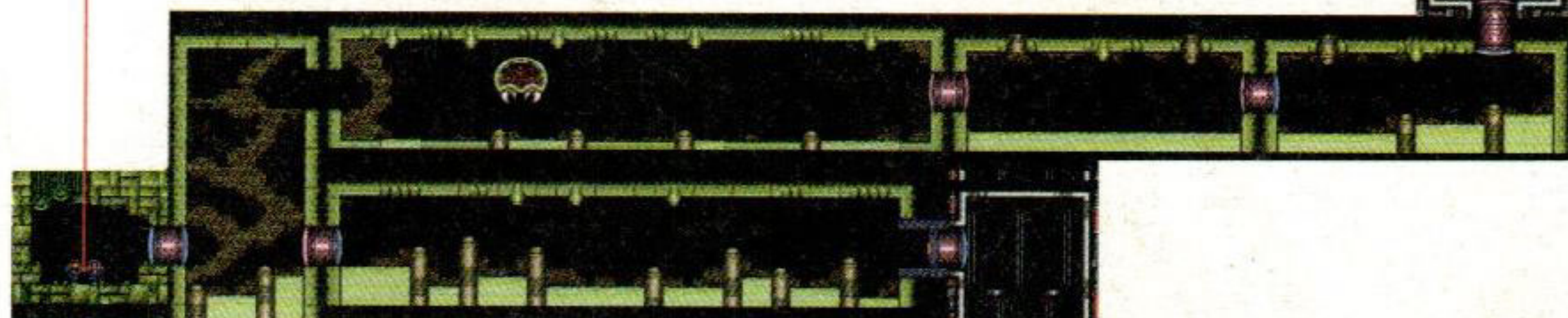


● 謎の彫像の部屋



● セーブルーム

● エネルギー&ミサイルルーム



● セーブルーム

● マザーブレイン



脱出路



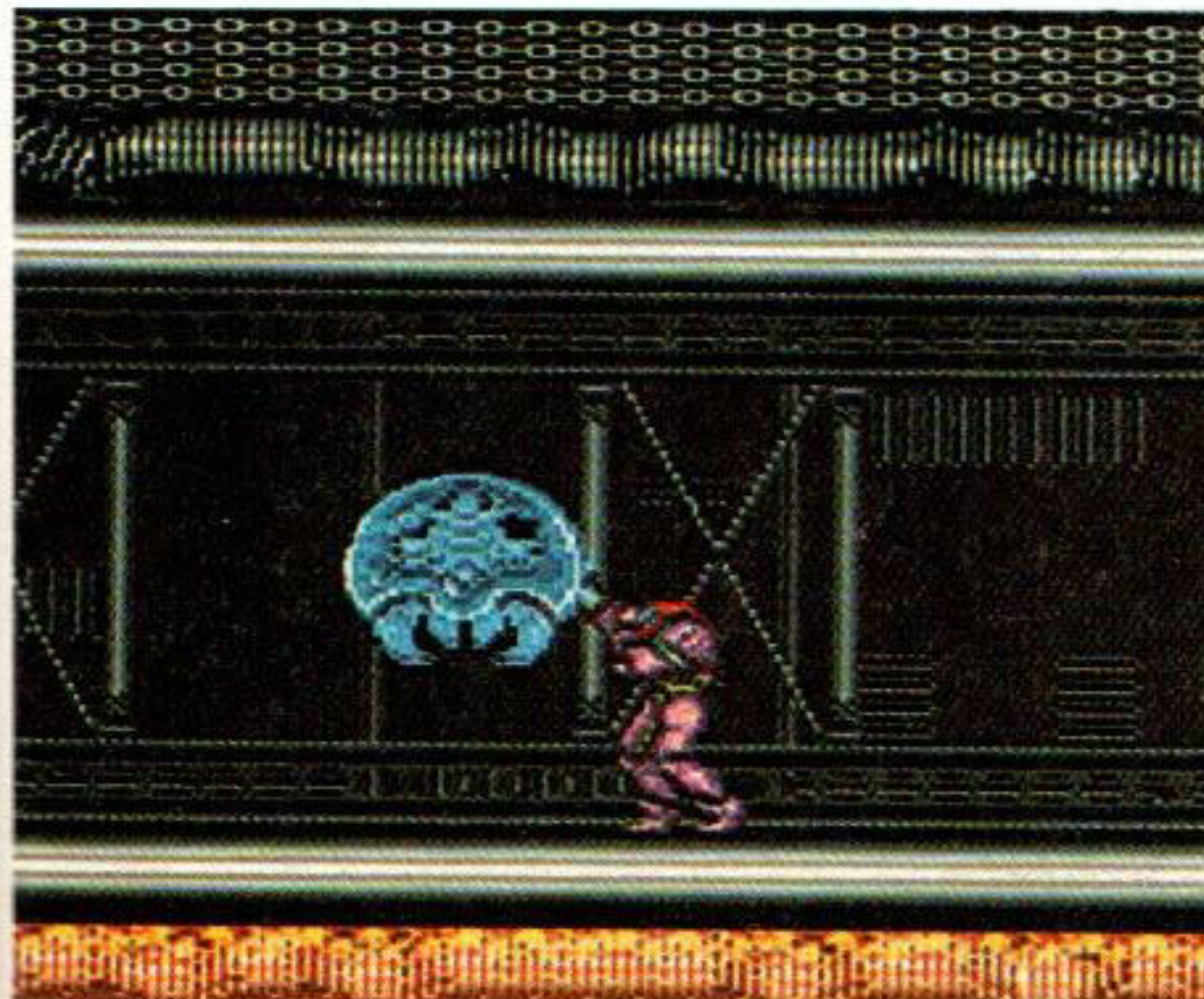
## 果てしなきメトロイドの居住地区

メトロイドの撃破法はたったひとつだけだ！

まず、アイスビームで凍らせる。凍りついているうちに装備を持ちかえ、ミサイルを5発か、スーパーミサイルを1発、射ちこむ。

これで完全に撃破ができる。撃破したあと、アイスビームに戻しておくことを忘れないようにしよう。ツーリアンは単純な一本道だが、<sup>かいろう</sup>回廊内のメトロイドを全滅させないかぎり、メタルゲートは開かない。それに2匹以上のメトロイドを相手にしてはならない。慎重に1匹ずつやっつけよう。

メトロイドにとりつかれ、エネルギーを奪われるようになったら、丸まって、ボムをばらまきながら、左右に動き回って、なんとかふりきろう。

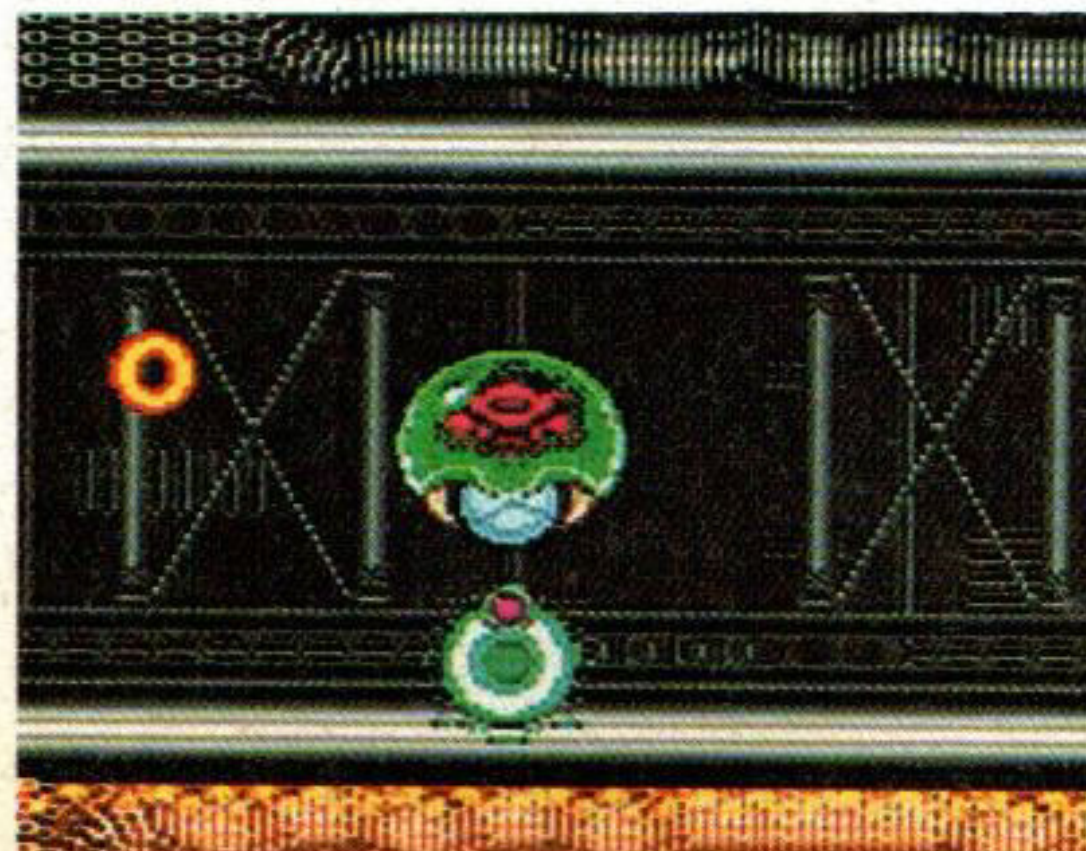


▲メトロイドはまず凍らせる／それからミサイル5発でやっつける。このくりかえしで、進んでいこう。

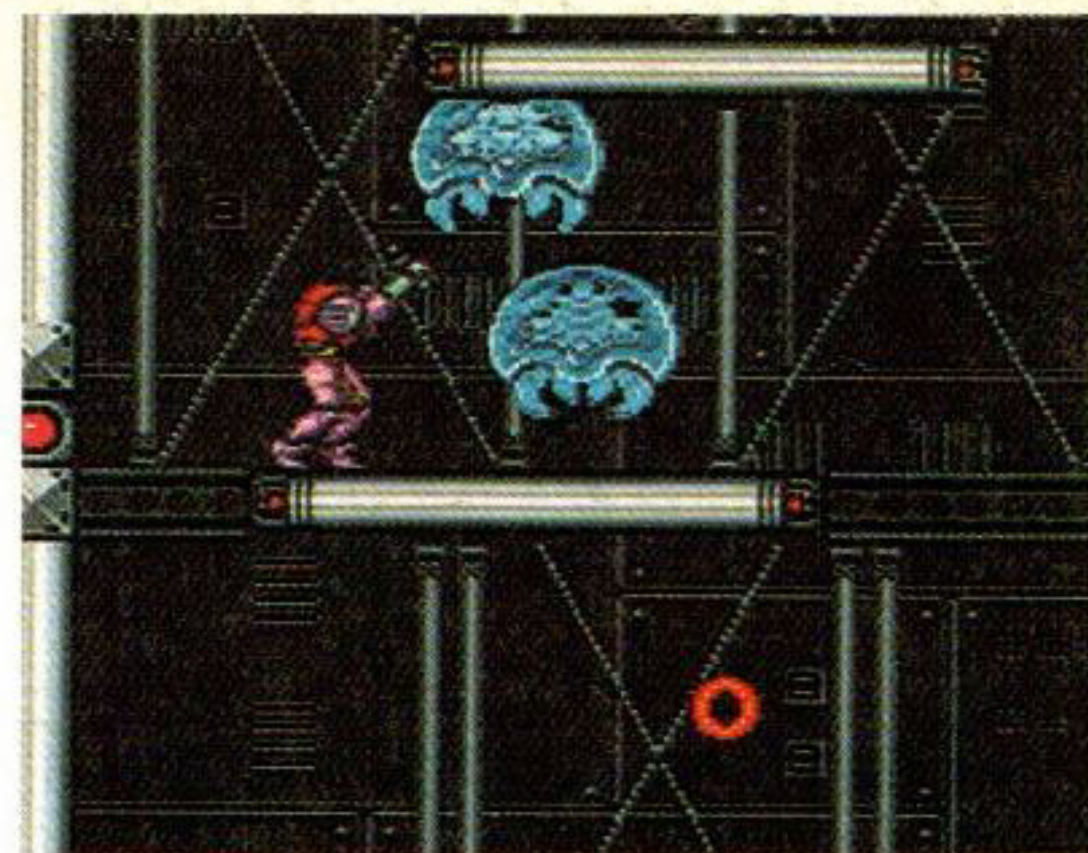


### 浮遊生命体メトロイド

古代文明人によって創造されたといわれる生命体。ある程度の知性を有し、<sup>おうせい</sup>旺盛な繁殖力ゆえに恐れられている。



▲メトロイドに取りつかれたら、丸まって、ボムをばらまき、ふりとばす。



▲垂直回廊では、メトロイドを誘導し、射ちやすい位置に誘導する。

### ミイラがならぶ回廊

鳥人、リップパ……、あらゆる生命体がミイラ化し、サムスが触れるだけで、ぼろぼろに崩れさってしまう。いったい何があったのだろうか？



何かが、ここに住んでいるのか？

その正体は、やがて明らかになることだろう。

### SUPER METROID ROUTE CHECK BOX

- 1 クレテリアの謎の彫像の部屋へ。
- 2 エレベータでツーリアンへ。
- 3 すべてのメトロイドを撃破し、進撃。
- 4 巨大メトロイドとの遭遇。
- 5 エネルギーとミサイルの回復。
- 6 マザーブレインとの最終決戦。



TIME TABLE

2'50'06

TOURIAN

## マザーブレイン

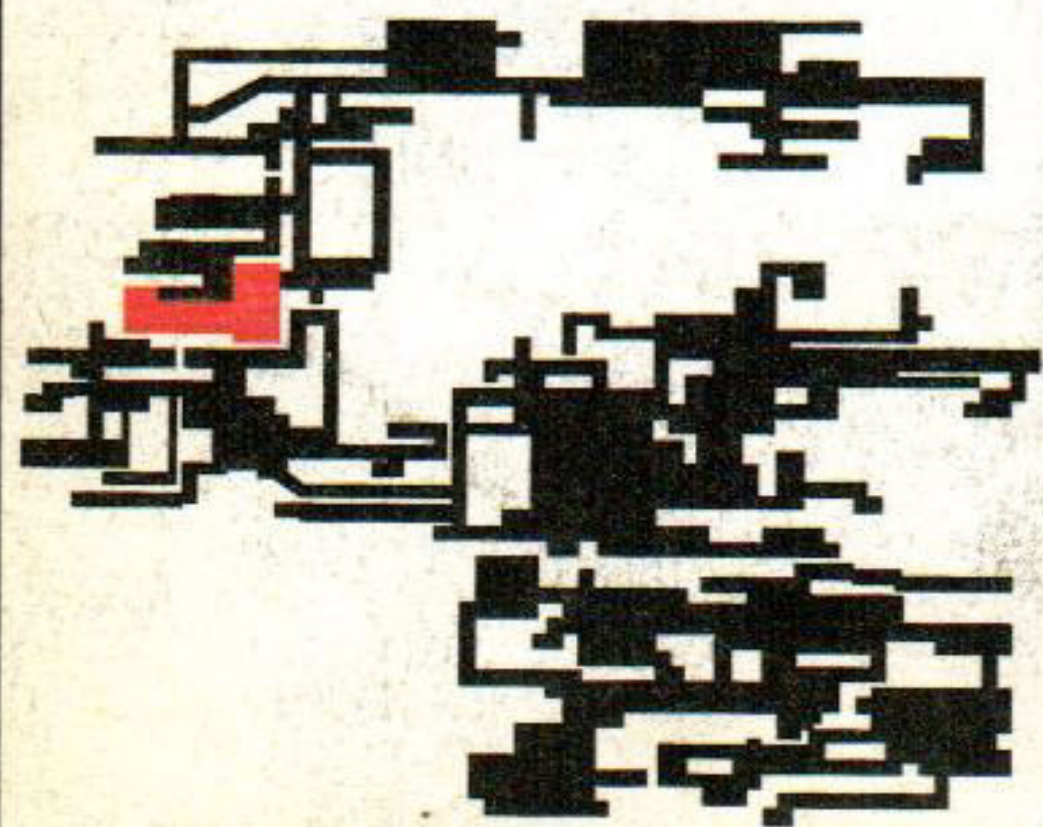
ベビー……！ わたしは思いを振りきった。いまは戦うべきときだ。

目の前にマザーブレインがいる。銀河を破滅させようとする邪悪な知性。いま倒さなければ、戦うチャンスさえなくなってしまうだろう。わたしはミサイルを射った。

わたしが生き残るために……！

すべてのものを生かすために……！

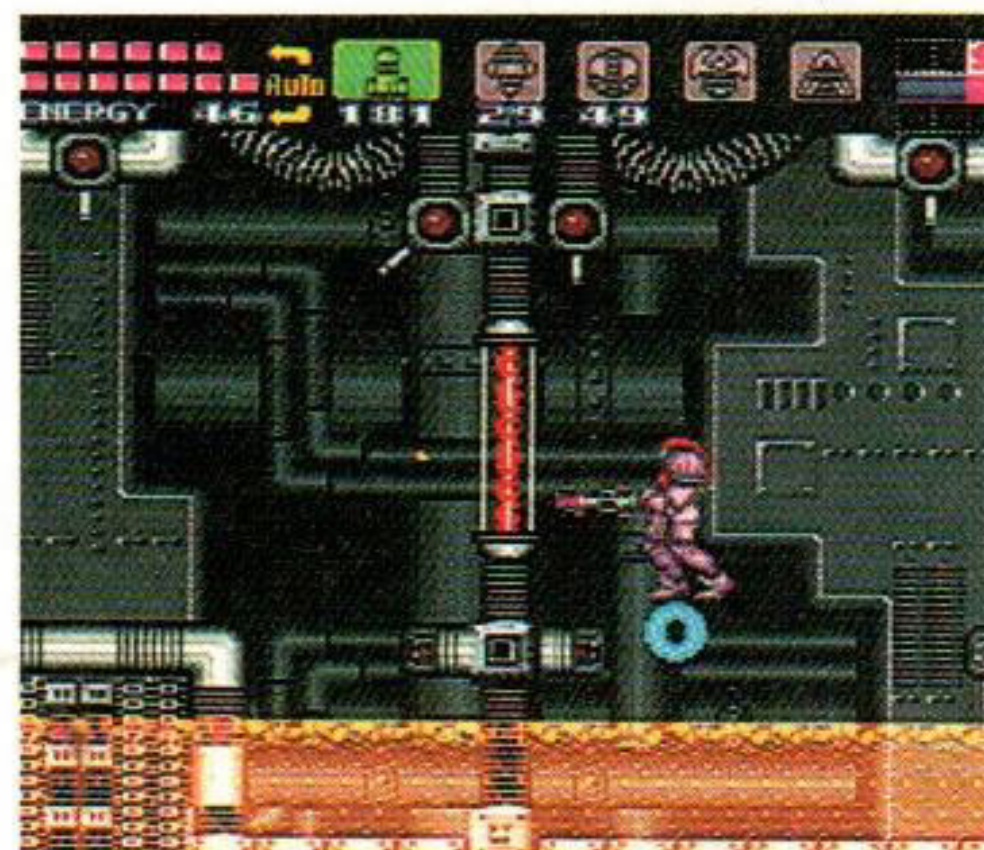
YOU'RE HERE



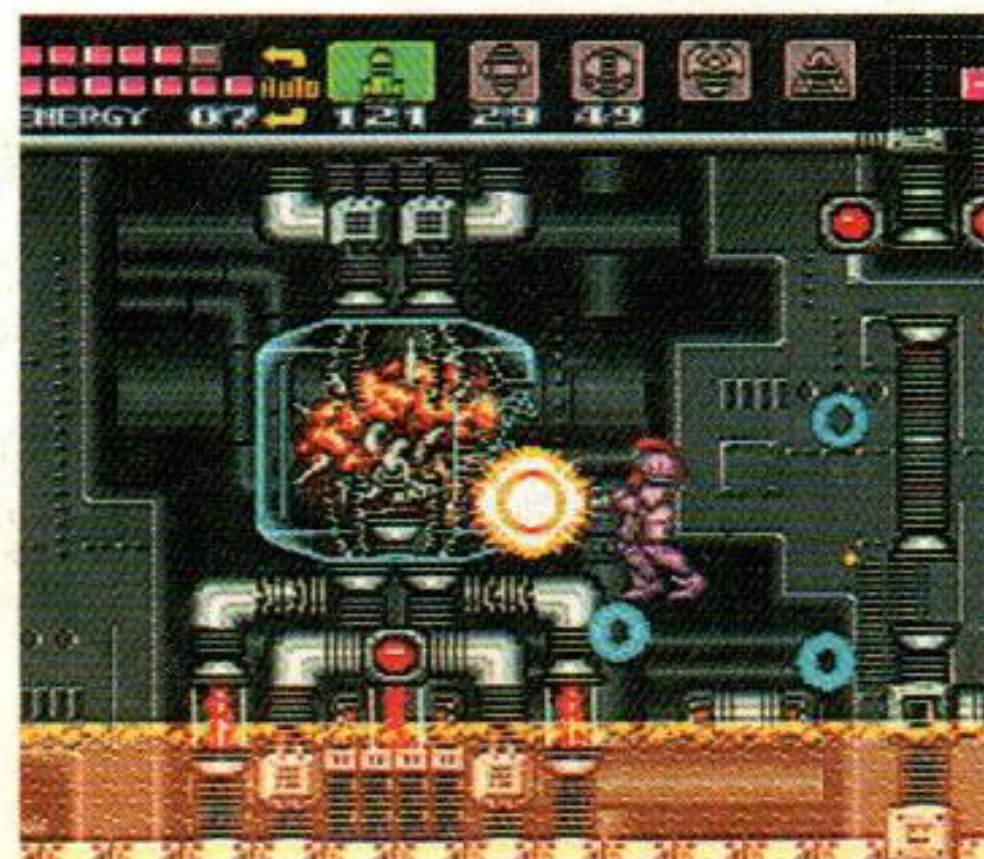
### POINTα マザーブレインを撃滅せよ！

ついに最後の敵だ。マザーブレインがいる最終回廊では、立ちならぶ柱の中のゼーベタイトをミサイル連射で破壊して、進んで行く。

ビーム砲台から打ち出される丸いリンカはアイスビームで凍らすことができる。凍らせたビームを発射した砲台は、そのリンカが消えるまで、つぎのリンカを発射しない。要所要所で凍らせておけば、安全に進めるはずだ。



◀立ちならぶゼーベタイト。周囲のリンカを凍らせた後、手前の足場からミサイルの至近距離攻撃だ！



◀マザーブレイン。アイスビームで敵のリンカを凍らせた後、便利な足場として利用。ミサイルを打ちこんでいこう。

このテクニックはマザーブレインと対面したときにも使える。適当な高さでリンカを凍らせて、その上にのり、ミサイルを連射していくのだ。

ミサイルが命中するたびに、少しずつガラスケースは壊れていく。むきだしになったマザーブレインにありったけのミサイルを打ちこもう。

大地に転がるマザーブレイン。だが、そこから恐るべき変身がはじまる。

最終形態マザーブレインには、ななめ射ちでスーパーミサイルを発射しよう。



◀マザーブレインは最終形態に変身している。スーパーミサイルのななめ射ちで、その顔を集中攻撃だ。



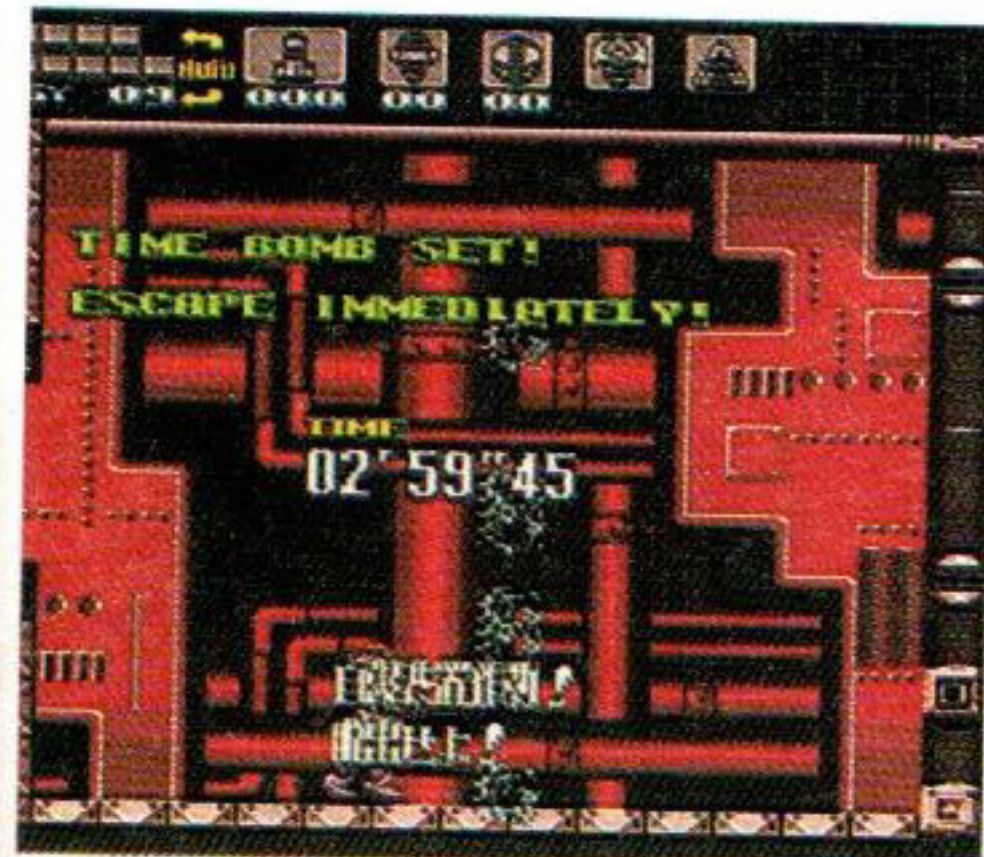
◀マザーブレインの最終兵器。エネルギーだけでなく、ミサイル、スーパーミサイル、パワーボムを奪いとっていく。



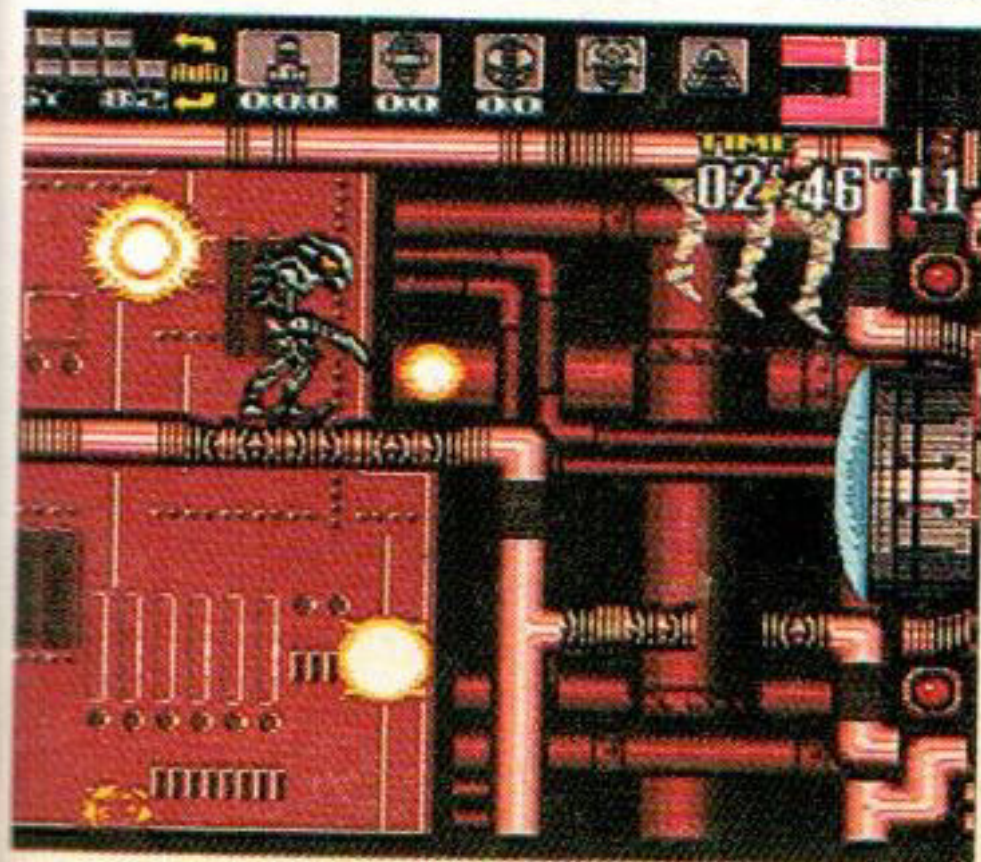
## POINTβ

## 自爆装置作動!

そうぜつ  
 壮絶な戦いののち、マザーブレインを倒したサムス。だが、最後に恐るべきワナが待ちうけていた。惑星そのものを破壊する自爆装置が、作動したのだ。残された時間はわずかに3分間。これだけの時間で、スターシップに帰りつかなければならない。途中、シャインスパークジャンプ、スクリュアタックなどのテクニックで、時間を節約して、着実に進んでいこう。



◀マザーブレインを撃破したサムス。だが、自爆装置が動きはじめてしまった。緊急脱出だ。



◀シャインスパークでジャンプして、一気にルートを短縮させる。地下からは塩酸が吹きだしてくる。

## POINTγ

## 最後の恩返し

ほうかい  
 崩壊する惑星ゼーベス。

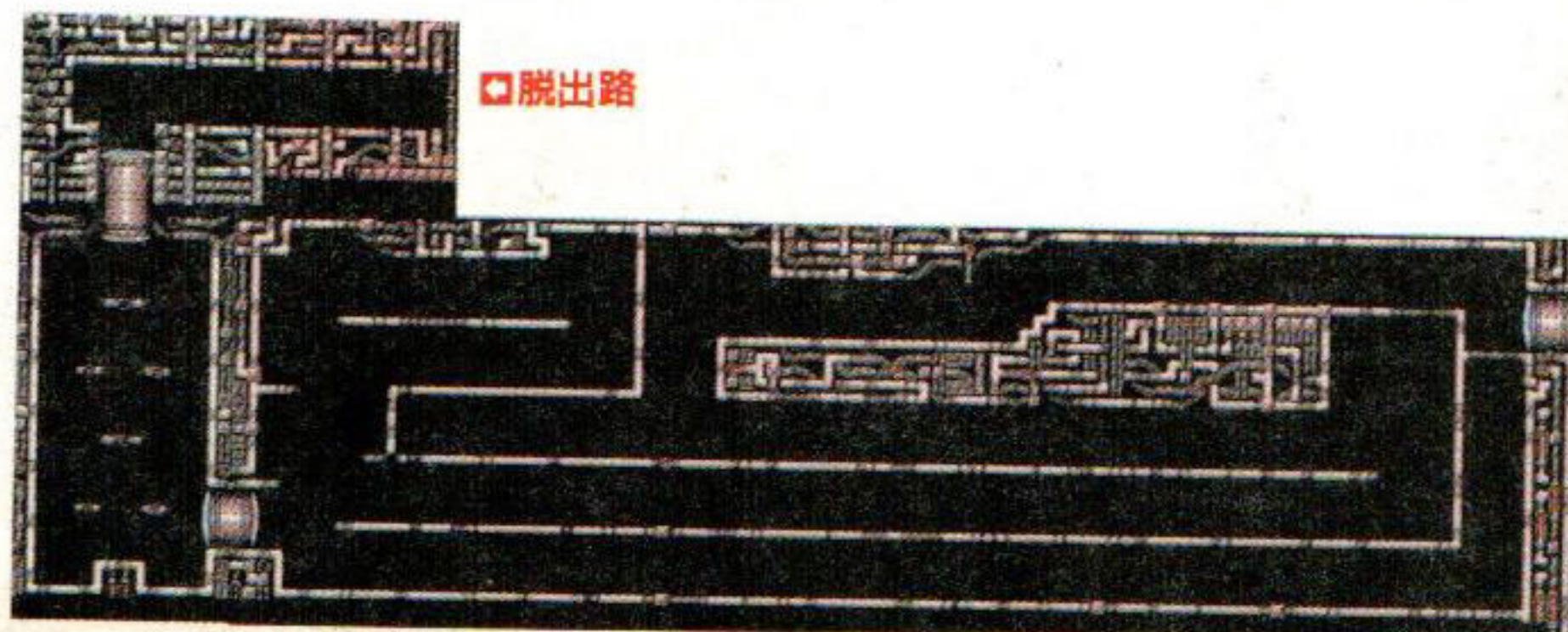
かつて、サムスにいろいろなテクニックを教えてくれた先生たち、ダチョラとエテコーンが、どこかの回廊に残されているぞ。

おそらく、自分が逃げだすだけで、精一杯かもしれないが、すこし寄り道をするつもりで、かれらに恩返しをしよう。

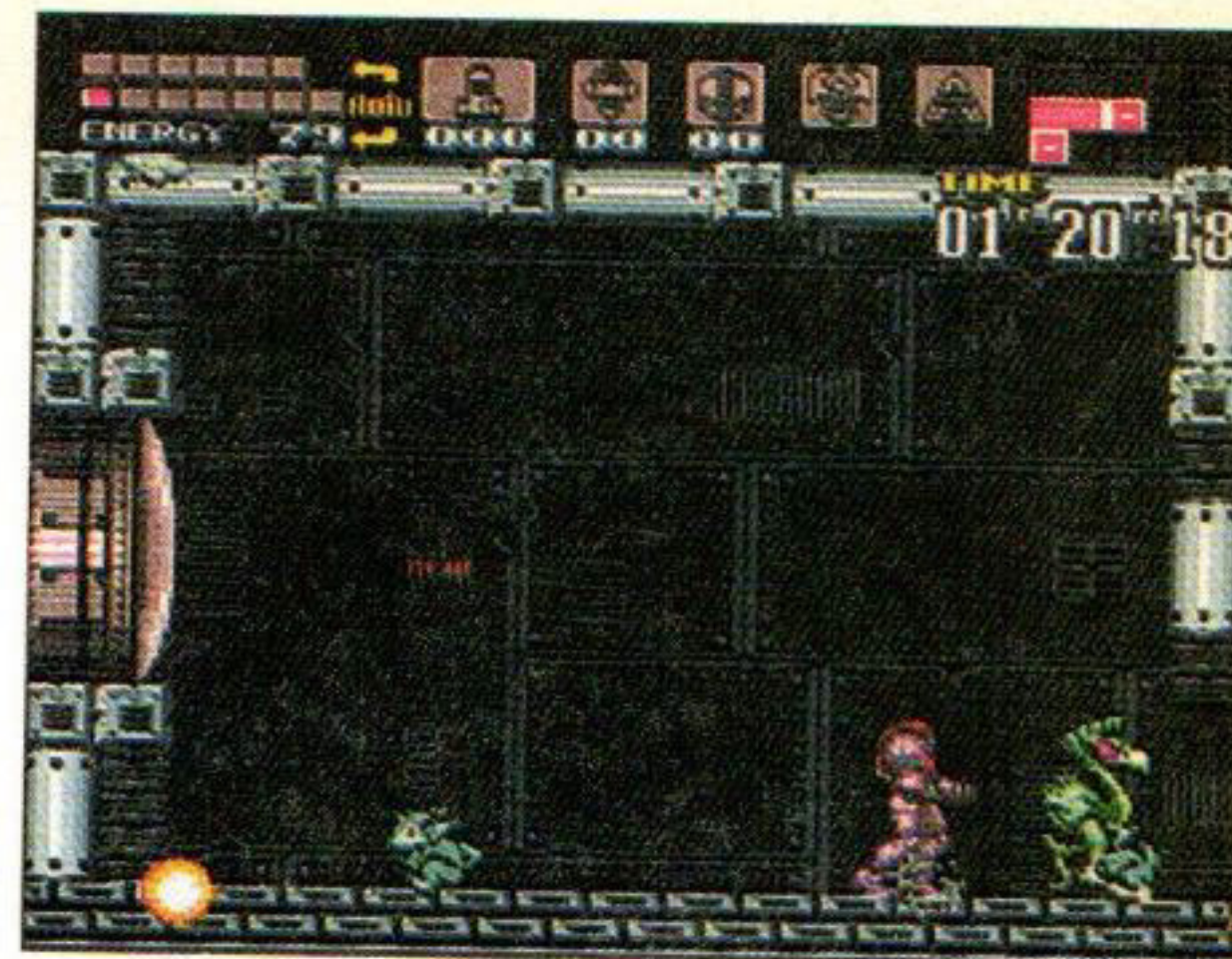
かいろう  
 回廊のすみをビームで壊し、逃げ道を作ってあげよう。先生たちはめいめいで逃げていく。

全員が逃げだすのを見とどけたら、こんどはサムスの番だ。急いでサムス号に逃げこもう。

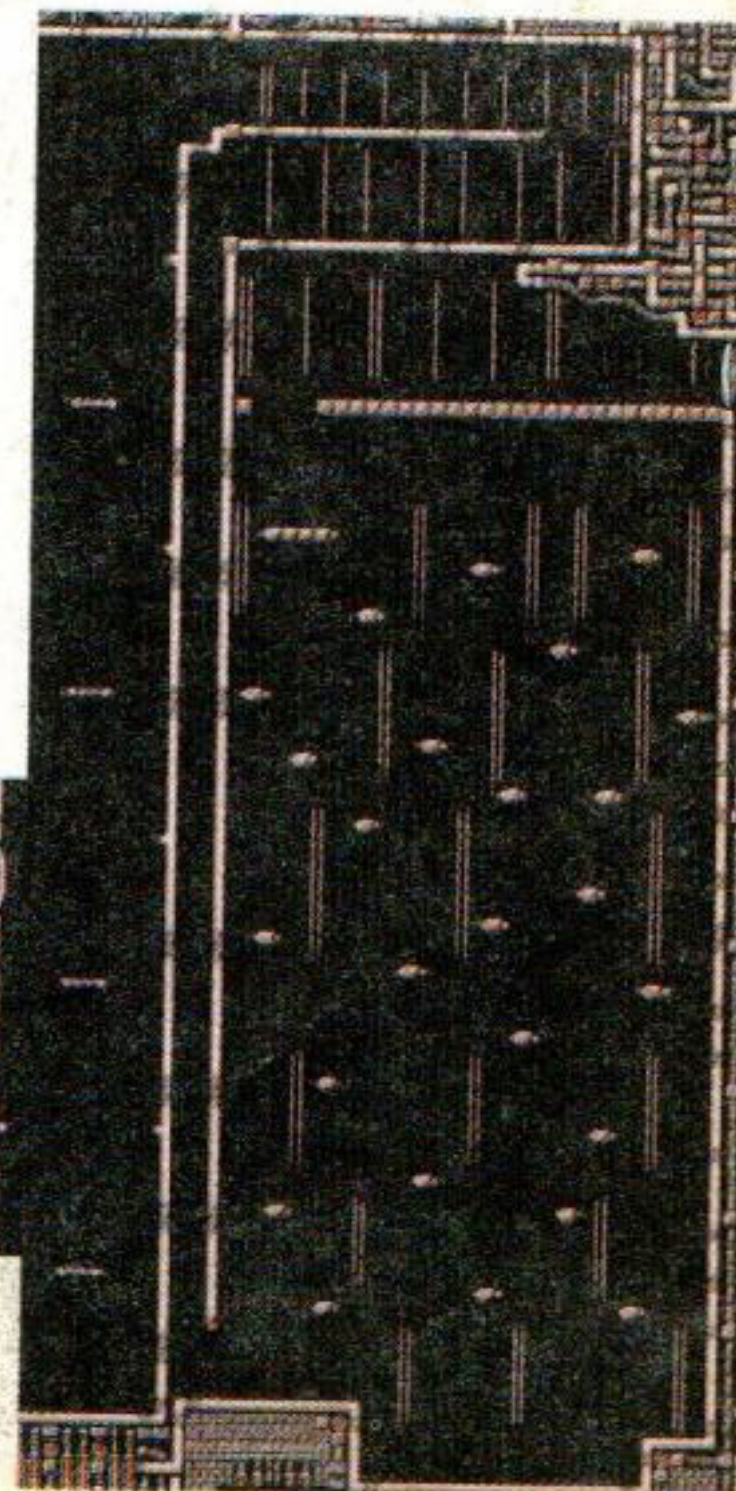
かれらとは、いつかどこかで、また会えるかもしれないね。



脱出路



▲逃げおくれたダチョラとエテコーン。壁に穴をあけて、逃がしてあげよう。



脱出路





CLEAR TIME

2'58'34

ひとつの惑星が死んだ。

宇宙海賊たちの邪惡な野望が殺したといってもいいだろう。あまりにも悲しいことだ。

これで、マザーブレインがよみがえり、銀河に脅威をおよぼすこともないだろう。

勝利の達成感と、大切なものを失ったことへの喪失感。わたしの心のなかにあるふたつの感情……。

ある意味で苦い勝利だったが、この苦さを忘れてはならない。わたしは心のなかでそう誓った。

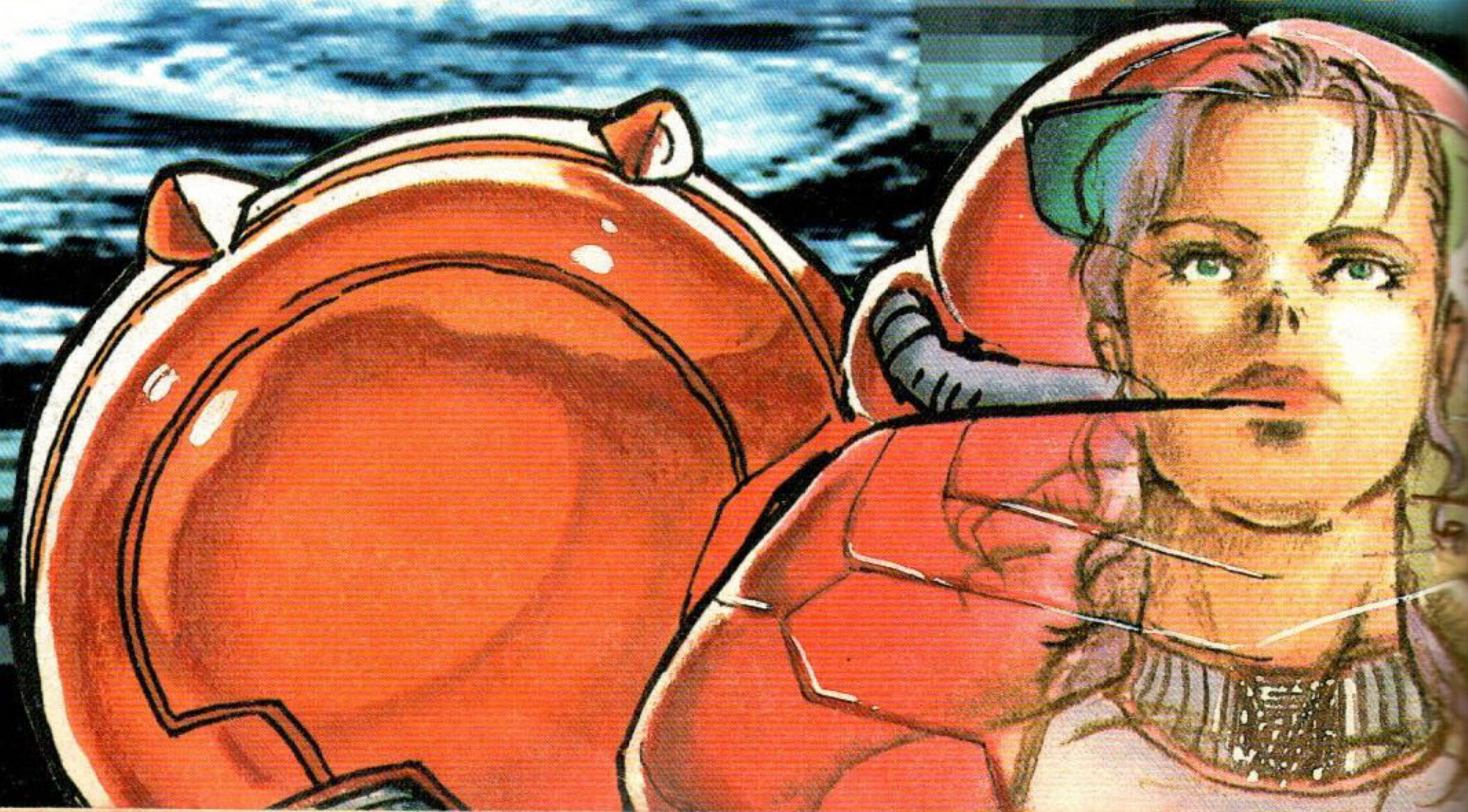
銀河を破滅させようというひとつの危機は去ったが、いつまた、新たな危機が訪れるかもしれない。

わたしは戦う、命あるかぎり！

わたしが愛するこの銀河を守るため。

そして、わたしが愛するすべての生命を守るために。

MISSION COMPLETED





# MONSTERS OF PLANET ZEBES

## 敵モンスターデータファイル

### 表の見方

①=名称、②=出現場所、③=敵の耐久力、④=サムスと接触した時の攻撃力、⑤=得られるアイテム（出す確率の高い順に左から列記）、⑥=サムスの有効な武器、効果、⑦=その他、敵の攻撃特性など

	③		①		④		②	
	ジーマ				出現			
	HP		AP		ITEM			
	攻撃効果							
	備考							
	⑥		⑦		⑤			

### 表の中で使用する記号は以下の通り

◆出現場所：CR=クレテリア、BR=プリンスタ、NR=ノルフェア、MR=マリーディア、NP=難破船、TU=ツーリアン、の略

◆出すアイテム：EN=通常エネルギー、BE=大エネルギー（20ポイント回復）、MI=ミサイル、SM=スーパーミサイル、PB=パワーボム、の略

◆攻撃効果に関して：BO=ボム攻撃、MI=ミサイル攻撃、PB=パワーボム攻撃、SM=スーパーミサイル攻撃、SA=スクリュアタック、CH=チャージビーム攻撃、SS=シャインスパーク、DA=ダッシュアタック、CA=チャージアタック、の略

◆ボスの出すアイテムに関して：上段はボス本体を撃破した時出すアイテム、下段はボスの放つ攻撃（弾や鬼火など）を破壊した時、出現するアイテムをさす



ジーマ		出現		CR NR	
HP	15	AP	5	ITEM	MI EN BE SM
攻撃効果		すべて有効			
備考		メタルジーマの変種有			



ウエーバー		出現		BR CR NR	
HP	30	AP	10	ITEM	EN BE MI SM PB
攻撃効果		すべて有効			
備考					



スクリー		出現		CR BR NR	
HP	15	AP	10	ITEM	MI EN SM PB BE
攻撃効果		すべて有効			
備考		落下時に岩はじき攻撃あり			



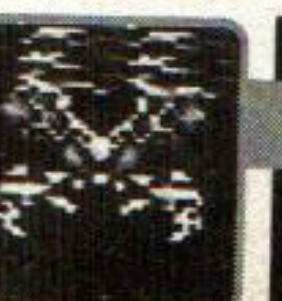
ジース		出現		BR	
HP	30	AP	10	ITEM	MI EN SM BE
攻撃効果		BO, PBが特に有効			
備考					



リップ		出現		CR BR MR	
HP	200	AP	5	ITEM	EN MI BE SM PB
攻撃効果		SM, PB, SAのみ有効			
備考					



メロ		出現		CR	
HP	9	AP	8	ITEM	MI BE EN SM
攻撃効果		すべて有効			
備考					



リオ		出現		CR BR	
HP	45	AP	15	ITEM	MI BE EN SM PB
攻撃効果		すべて有効			
備考					



メタリー		出現		BR NR	
HP	50	AP	50	ITEM	MI EN BE SM PB
攻撃効果		ボム、SM、SA、CHのみ有効			
備考					



ギガ		出現		BR	
HP	10	AP	10	ITEM	EN BE MI SM PB
攻撃効果		すべて有効			
備考					



リップII		出現		BR NR	
HP	200	AP	10	ITEM	SM BE
攻撃効果		PB, SM, SAのみ有効			
備考		赤黄の2種類あり黄はSS、MIも有効			



ポリプ		出現		NR	
HP	—	AP	4	ITEM	—
攻撃効果		無敵キャラにつき攻撃は無効			
備考					



マルテビオラ		出現		NR	
HP	90	AP	50	ITEM	MI EN BE SM PB
攻撃効果		すべて有効、アイスビームは特に有効			
備考					



メラ		出現		NR	
HP	30	AP	16	ITEM	MI EN BE SM
攻撃効果		すべて有効、アイスビームは特に有効			
備考					



ゼブ		出現		BR MR	
HP	9	AP	6	ITEM	EN BE MI SM PB
攻撃効果		すべて有効			
備考					



ガメト		出現		NR	
HP	20	AP	16	ITEM	EN BE MI SM PB
攻撃効果		すべて有効			
備考					



サイドホッパー		出現		BR(黄) TU(青)	
HP	320	AP	80	ITEM	MI SM EN BE PB
攻撃効果		すべて有効(青はSMのみ有効)			
備考		黄と青の2種類、青はHP1500、AP120あり			





ビオラ	出現	NR
HP 30	AP 15	ITEM PB EN
攻撃効果	すべて有効、ボム系は特に有効	
備考		



ホタリー	出現	BR NR
HP 20	AP 4	ITEM PB BE
攻撃効果	サムスとの接触でも倒せる	
備考	倒すと背景が暗くなる、接触は要注意	



ゼボ	出現	BR MR
HP 30	AP 160	ITEM EN BE SM MI PB
攻撃効果	すべて有効	
備考		



デスギーガ	出現	NR
HP 800	AP 20	ITEM BE SM MI PB
攻撃効果	ノーマル、アイスビーム以外は有効	
備考	スペイザー系ビーム併用は効果が薄い	



ドラコーン	出現	NR
HP 300	AP 24	ITEM MI EN BE SM PB
攻撃効果	ノーマル、スペイザー系以外は有効	
備考	アイスビームでは凍結するだけ	



リンカ	出現	TU
HP 10	AP 40	ITEM -
攻撃効果	すべて有効	
備考	破壊してもアイテムは出現せず	



スクウイプト	出現	NR
HP 300	AP 50	ITEM EN BE MI SM PB
攻撃効果	SM, PB, SAのみ有効	
備考	アイスビームでは凍結するだけ	



オウム	出現	MR
HP -	AP -	ITEM -
攻撃効果	無敵につき攻撃は無効	
備考		



スカルテトラ	出現	MR
HP 300	AP 80	ITEM EN MI BE SM
攻撃効果	すべて有効	
備考		



ゾア	出現	MR
HP 40	AP 15	ITEM BE MI SM PB
攻撃効果	すべて有効	
備考	グラップリングビームが効果的	



メム	出現	MR
HP 100	AP 60	ITEM MI EN BE SM
攻撃効果	すべて有効	
備考		



ソーパ	出現	NR
HP 40	AP 20	ITEM EN BE SM MI
攻撃効果	すべて有効、ボム系が特に効果的	
備考		



ゲルーダ	出現	NR
HP 120	AP 60	ITEM EN BE MI SM PB
攻撃効果	すべて有効	
備考		



ヤード	出現	MR
HP 10	AP 100	ITEM EN BE PB
攻撃効果	ボム系のみ有効	
備考	カラに入っているときはボムのみ有効	



ホルツ	出現	NR
HP 900	AP 120	ITEM BE MI SM PB
攻撃効果	ボム以外すべて有効	
備考		



サムスイーター	出現	BR CR
HP -	AP 16	ITEM -
攻撃効果	無敵につき攻撃は無効	
備考	つかまると一定時間行動不能に	



小サイドホッパー	出現	BR
HP 60	AP 20	ITEM MI BE EN SM PB
攻撃効果	すべて有効	
備考		



小デスギーガ	出現	NR
HP 120	AP 80	ITEM PB EN
攻撃効果	すべて有効	
備考		



タトリ	出現	MR
HP -	AP -	ITEM -
攻撃効果	無敵につき攻撃は無効	
備考		



親タトリ	出現	MR
HP -	AP 200	ITEM -
攻撃効果	無敵につき攻撃は無効	
備考		



フーネ	出現	NR
HP 20	AP 10	ITEM EN BE MI SM PB
攻撃効果	SM, PB, DA, SSのみ有効、アイスで凍結	
備考	炎を吐く	



ナミヘ	出現	NR
HP 20	AP 10	ITEM EN BE MI SM PB
攻撃効果	アイスで凍結	
備考	炎を吐く	





カーゴの巣	出現	CR NR
HP 1600	AP -	ITEM -
攻撃効果	すべて有効	
備考	巣本体はダメージなし、アイテム出現なし	





カーゴ	出現	CR NR
HP 15	AP 4	ITEM BE MI EN SM PB
攻撃効果	すべて有効	
備考		





	ボヨン				出現	CR BR NR MR
	HP	1000	AP	10	ITEM	MI EN BE SM PB
	攻撃効果 ポム系、SM、CH、SAのみ有効					
	備考 アイスビームでは凍結するのみ					


	チュート				出現	CR MR
	HP	100	AP	80	ITEM	EN BE MI SM PB
	攻撃効果 すべて有効					
	備考					


	アウッチ				出現	MR
	HP	20	AP	100	ITEM	EN BE MI SM PB
	攻撃効果 プラズマ系、SM、PBが有効					
	備考 プラズマ以外のビーム攻撃は効果なし					


	キハンター星人				出現	全エリア(緑黄赤3種)
	HP	60	AP	20	ITEM	EN BE MI SM PB
	攻撃効果 すべて有効(赤はノーマルビーム無効)					
	備考 緑、黄、赤の順で攻撃力が増加する					


	火柱プロミネンス				出現	NR
	HP	—	AP	30	ITEM	—
	攻撃効果 無敵につき攻撃は無効					
	備考					


	剣山トラップ				出現	NP
	HP	—	AP	200	ITEM	—
	攻撃効果 無敵につき攻撃は無効					
	備考					


	ローリングストーン				出現	BR MR NR
	HP	20	AP	40	ITEM	—
	攻撃効果 SMのみ有効					
	備考					


	シャクトール				出現	MR
	HP	300	AP	120	ITEM	EN BE MI SM PB
	攻撃効果 PB、チャージ技、ダッシュ技以外有効					
	備考 トラップ脱出に必要、倒すのは要注意					


	エビア				出現	MR
	HP	300	AP	100	ITEM	EN BE MI SM PB
	攻撃効果 アイスビーム以外有効(アイスで凍結)					
	備考					


	ゾーロ				出現	BR NR
	HP	50	AP	40	ITEM	PB EN
	攻撃効果 すべて有効、ボム系が特に効果的					
	備考					


	にせクレイド				出現	BR
	HP	400	AP	100	ITEM	SM BE
	攻撃効果 すべて有効、ミサイル系が特に効果的					
	備考 トゲ、岩攻撃あり					


	トリッパ				出現	CR NR
	HP	—	AP	—	ITEM	EN BE MI SM PB
	攻撃効果 SM、PBのみ有効、アイスで凍結					
	備考					


	ダチャラ				出現	BR
	HP	—	AP	—	ITEM	—
	攻撃効果 無敵、攻撃は無効					
	備考 技を伝授するキャラ、敵にあらず					


	エテコーン				出現	BR
	HP	—	AP	—	ITEM	—
	攻撃効果 無敵、攻撃は無効					
	備考 技を伝授するキャラ、敵にあらず					


	メトロイドモドキ				出現	MR
	HP	100	AP	90	ITEM	EN BE MI SM PB
	攻撃効果 すべて有効					
	備考 グラップリングビームでも倒せる					


	アルコーン				出現	CR NR
	HP	200	AP	50	ITEM	PB EN
	攻撃効果 すべて有効、ミサイル系が特に効果的					
	備考					


	カクタック				出現	BR NR MR
	HP	60	AP	20	ITEM	SM BE
	攻撃効果 すべて有効					
	備考 トゲ飛ばし攻撃あり					


	アトミック				出現	NP
	HP	250	AP	40	ITEM	BE MI SM PB
	攻撃効果 すべて有効					
	備考					


	ブル				出現	NP MR
	HP	100	AP	10	ITEM	PB BE
	攻撃効果 ノーマル、アイス、スペイザー以外有効					
	備考					

	ゼーベス星人				出現	全エリア(6種)
	HP	—	AP	—	ITEM	EN BE MI SM PB
	攻撃効果 種類によって異なる					
	備考					

	作業ロボット				出現	NP
	HP	—	AP	80	ITEM	—
	攻撃効果 無敵につき攻撃無効					
	備考 ビーム攻撃あり					

	グラップラー				出現	CR BR NR MR
	HP	20	AP	—	ITEM	—
	攻撃効果 SM、DA、SSのみ有効、アイスで凍結					
	備考 サムスを触手で拘束する					

	コーベン				出現	NP
	HP	300	AP	60	ITEM	BE MI EN SM PB
	攻撃効果 すべて有効					
	備考					

	マグドール星人				出現	NR
	HP	20	AP	40	ITEM	EN BE MI SM PB
	攻撃効果 SM、PB、DA、SSのみ有効、アイスで凍結					
	備考					





プワンプ				出現	MR
HP	10	AP	100	ITEM	SM EN
攻撃効果	すべて有効				
備考	グラップリング可能				



シーザ				出現	CR MR
HP	200	AP	120	ITEM	PB BE EN
攻撃効果	すべて有効、ボム系が特に効果的				
備考					



ビトン				出現	CR BR
HP	60	AP	10	ITEM	PB EN
攻撃効果	ビーム無効、ボム系効果的、凍結あり				
備考	接触後エネルギー吸収あり				



プヨ				出現	NR MR NP
HP	100	AP	60	ITEM	EN BE MI PB SM
攻撃効果	すべて有効				
備考					



バトル鳥像 (CR)				出現	CR
HP	800	AP	8	ITEM	EN BE MI SM PB
攻撃効果	ビーム、ミサイル、チャージは有効				
備考	玉、ビーム攻撃あり				



バトル鳥像 (NR)				出現	NR
HP	13500	AP	160	ITEM	EN BE MI SM PB
攻撃効果	MI, SM効果的、CH, CAも有効				
備考	玉、ビーム攻撃あり				



メトロイド				出現	TU
HP	500	AP	120	ITEM	MI SM BE PB EN
攻撃効果	MI, SM, ダッシュ技有効				
備考	アイスで凍結時のみ攻撃有効、EN吸収あり				



巨大メトロイド				出現	TU
HP	—	AP	—	ITEM	—
攻撃効果	無敵につき攻撃無効				
備考	接触後エネルギー吸収あり				



スポア・スポン ● SPORE-SPAWN				出現	プリンタ
HP	960(花粉10)	AP	12(花粉8)	ITEM	PB EN BE MI SM(本体) MI BE EN(花粉)
攻撃効果	ノーマルビーム以外有効、チャージビームが効果的				
備考	花粉はすべての攻撃が有効				



クレイド ● KRAID				出現	プリンスタ
HP	1000(触手30)	AP	20(触手20)	ITEM	PB EN BE MI SM(本体) MI BE EN SM(指)
攻撃効果	ノーマルビーム、ボム以外有効 チャージビームが効果的				
備考	指、触手攻撃あり				



クロコマイアー ● CROCOMIRE				出現	ノルフェア
HP	無敵	AP	40	ITEM	BE MI SM PB(本体) MI SM BE(弾)
攻撃効果	無敵だが、ミサイル系の攻撃で後退する				
備考					



ファントウーン ● PHANTOON				出現	難破船
HP	2500	AP	40	ITEM	EN BE MI SM PB(本体) MI EN BE SM(鬼火)
攻撃効果	ミサイル系、チャージビーム系の攻撃のみ有効				
備考	一定周期で実体化、鬼火攻撃有				



ボツーン ● BOTWOON				出現	マリーディア
HP	3000	AP	120	ITEM	BE MI SM PB
攻撃効果	ミサイル系、チャージビーム系の攻撃のみ有効				
備考					



ドレイゴン ● DRAIGON				出現	マリーディア
HP	6000	AP	160	ITEM	PB EN BE MI SM(本体) MI BE SM EN PB(粘液)
攻撃効果	ミサイル系、チャージビーム系攻撃のみ有効				
備考	粘液、つかみ攻撃周期的にあり				



リドリー ● RIDREY				出現	ノルフェア
HP	18000	AP	160	ITEM	PB EN BE MI SM
攻撃効果	ミサイル、パワーボム、チャージのみ有効、SMが特に効果的				
備考	一定周期で突き刺し攻撃あり				



マザーブレイン ● MOTHER BRAIN				出現	ソーリアン
HP	18000	AP	120	ITEM	なし
攻撃効果	初期状態はミサイル、チャージビームのみ有効				
備考					



ANOTHER SIDE  
**SECRET OF 'SUPER METROID'**  
もうひとつのスーパーメトロイド

IT'S  
TIME TO  
**CLEAN  
HOUSE!**





占星術師アリアドーネ・ユウコの

# サムスの夢診断

サムスが夜ごとに見る悪夢の数々。  
それは彼女の、隠された過去からのメ  
ッセージか、きたるべき将来の暗示か。  
占術師アリアドーネ・ユウコが占う、  
サムスの隠された真実とは？

## 爆眠



アリアドーネ ユウコ プロフィール

西洋占星術、タロットカード占いの  
ほか、心理学を取り入れたライフ・  
カウンセリングなど、幅広い分野で  
活動する占星術師。

占いの内容も、恋愛から企業の経営  
問題まで、オールレンジで扱う。  
主な著書は「占い大集合」「血液型ハ  
ッピー占い」ほか多数。雑誌の占い  
コーナー等でも活躍中。

## 夢の1 炎のランナー

わたしは走っていました。そう……。スピードブー  
スターを装備していたんでしょうね。青白いオーラ  
が全身を包んでいましたから。こんなに速く走れる  
んだ。銀河でいちばん速いのは、わたしなんだ。う  
れしかったんです。だれにも自分を止められないだ  
ろうって、思ったんです。

考えなければよかったんでしょうね、きっと…。  
だれにも止められないのなら、自分でも自分の身体  
を止められないんじゃないかって、そう考えたんで  
す。やってみました。止まろうとしてみました。

でも、だめだったんです。止まれないんです。ま  
るで、足が勝手に動いているみたいで、どんなに「と  
まれ！ とまれ！」と念じても、止まれないんです。  
目の前に壁があっても、敵がいても、ぶつかっても、  
だめなんです。壁を壊し、敵をふっとばして、走り  
続けているんです。

怖いんです。このまま、永遠に走るんじゃないか  
って、だれも助けてくれないんじゃないかって…。

とにかく怖い。でも、足が止まらないんです。

## 診断

夢は現在のあなたを映し出す鏡です。もしも、あ  
なたが「だれかに追いかける」夢をみたのなら、  
注意が必要でしょう。自分を追いかけているものへ  
の感情的なもつれがあるためです。

ところが、自分から走っていくという夢であれば、  
まったく心配はありません。サムスさん、あなたの  
宇宙船のコクピットはかなり狭くないですか。自分  
の身体を動かしたり、手を広げて回すくらいの広さ  
もないんじゃないですか。そうでしょう？

若いあなたには、肉体的なエネルギーがたまって  
いるはずです。ところが狭い宇宙船のなかに長くい  
たのでは、そのエネルギーが発散できません。夢は  
そのエネルギーを発散させてほしいというメッセー  
ジなのです。元気な証拠ですね。

なかで運動ができるくらいの、もっと大きな宇宙船  
を購入してください。それがだめなら、ときには  
小惑星にでも降りて、運動することですね。





## 夢の2 デス・トラップ

モーフィングボールを知ってますか？ 全身をまるでボールのように丸く変形させるテクニックです。惑星ゼーベスでは何度もこのテクニックで窮地を逃れました。狭いパイプの中をころころと転がって進んでいけるんです。

そう、わたしはいつものように転がっていました。ふと、いやな予感がしたので、減速しました。でも、遅すぎました。わたしがのっているパイプの底が壊れ、わたしは丸まったまま、下に落ちていったのです。そのまま気を失ったのかもしれませんが。

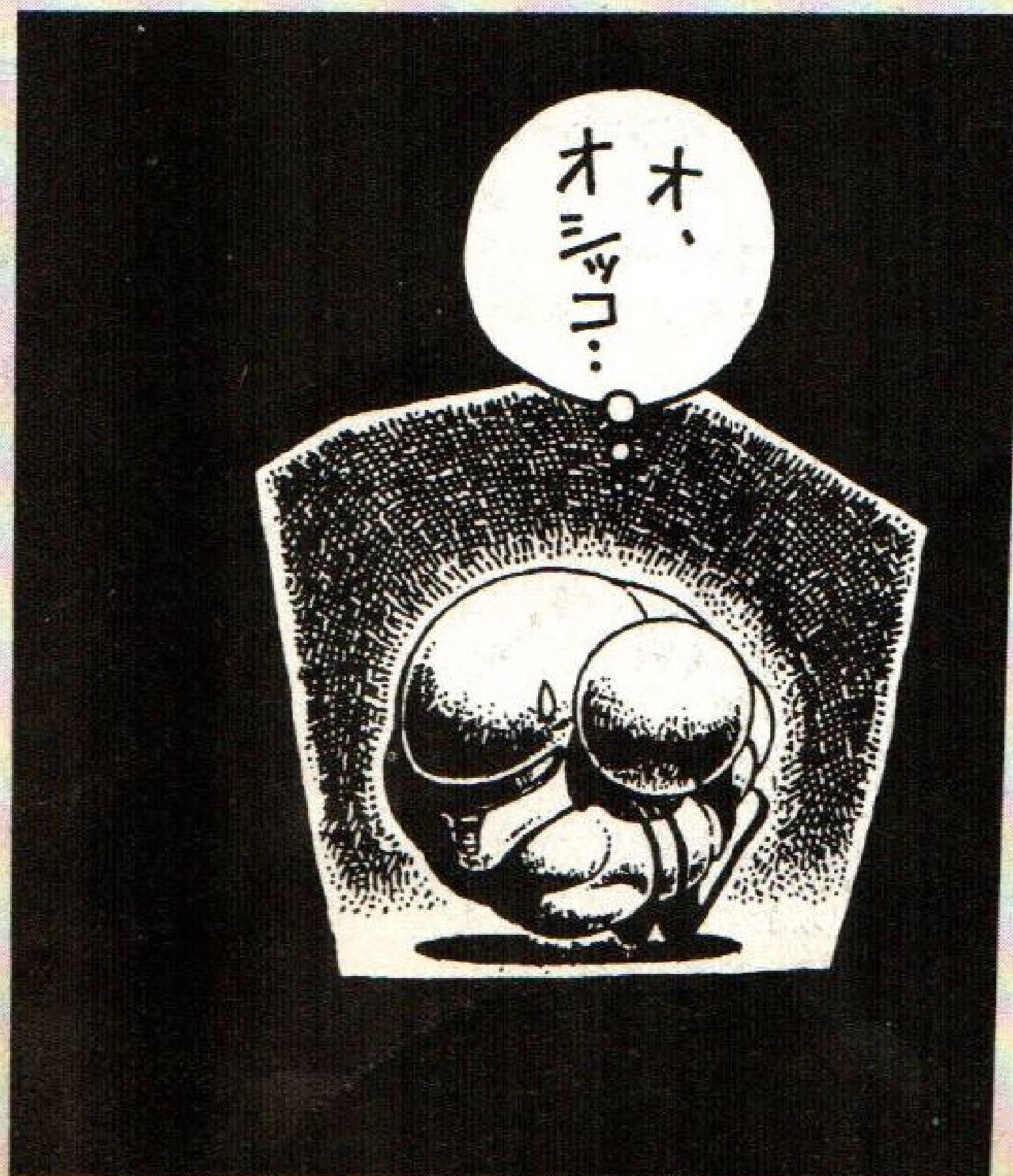
気がつく、わたしはまるで箱のような小さな部屋に入っていました。暗くて、とても狭いんです。もとの姿勢にもどるための空間もありません。わたしは丸い……、不自然な姿勢のまま、なんとか動こうとしました。ボムをばらまきました。でも、だめだったんです。閉じこめられて、でられないんです。「助けて！ だれか、外にだして！」でも、叫びは闇に消えていきました。

### 診 断

フロイト流に解釈するならば、ボールはずばり男性の生殖器ですね。それがあらぬ方向に入り、ぬけられない！ あなたに意中の人がいるなら、その人が自分以外のだれかに、

はまってしまう。そう、浮気の可能性ありと、診断できます。気をつけてください。

そうでなければ、これは警告夢といえます。宇宙意志があなたに注意をうながしているのです。この夢は近い将来、現実的に八方塞がりの状態に陥り、どうしてよいかわからないまま、試行錯誤することを暗示しています。めんどごとには、近よらないように忠告します。海賊退治なんて、とんでもない！ コロニーでのんびり静養されることですね。



## 夢の3 遠すぎた橋

橋の向こうに、行かなくてはいけないんです。でも、わたしが足を乗せた瞬間、橋は壊れていきます。ぼろぼろと砂のように崩れていきます。何度乗ってもだめなんです。わたしがいけないんです。橋は、だめなわたしを通してくれないんです。

### 診 断

「橋」は人生の過渡期を表すとされています。その橋に拒絶されるあなた。成長を阻害されているよ



うな感覚があるのですね。

それに、不安神経症的な傾向があらわれていますね。きけば、あなたは海賊の襲撃で両親を亡くし、一人とり残されたそうですね。その心理的外傷が原因で不安心理にかられるわけです。つよく生きていかなばならないと決意したあなたは、自分のなかの女の部分を押さえこんでしまったのですね。普段は男まさに勇ましく戦っているのですが、内面の女としての成長が阻害されているでしょう。それが夢の形をとって、あらわれています。誰かを愛することで、女としての訓練をしてみたいかが。



## 夢の4 恐怖のゆりかご

わたしは古代の宇宙船の中を歩いていました。頭のどこかで、このさきに「やすらぎ」があると感じていました。たしかに「やすらぎ」はありました。鳥人像でした。わたしをやさしく育ててくれた鳥人の姿があったのです。大きな身体。やさしい顔。暖かそうな手のひら。わたしは手のひらの上にのり、丸まりました。とっても気持ち良かったです。でも、それも長くはつづきませんでした。手のひらが動いたかと思うと、わたしは握り潰されてしまいました。



### 診断

夢のなかの鳥人は、心理学者ユングが唱えるアーキタイプの中の「老賢人」にあたります。

「老賢人」は力や理性を表すものであると同時に権威の象徴でもあります。守ってくれる鳥人に頼りたい気持ちと、鳥人の庇護の下では萎えてしまう自

分の意識に対する危機感との葛藤<sup>かつとう</sup>が感じられます。鳥人像は便利なアイテムをくれます。あなたは鳥人像のおかげで戦えるのです。でも、そのままではいけない。自分の力で解決しなければならない。そんな自立心があなたに芽生えているのでしょうか。

## 夢の5 エテコーンなんて、大きらい

気がつくと、わたしの前後には、ふたつの巨大な壁がそびえたっていました。壁は果てしなく左右にのびているんです。あたりには角が生えた猿が何匹もいました。耳ざわりな叫び声をあげています。

「飛ぼうよ！ 飛ぼうよ！」叫びはそう聞こえました。そういって、やつらはふたつの壁を蹴りながら、どんどんあがっていくんです。

「楽しいよ。上にいいものがあるよ」そんなことをいいながら、猿は上からわたしを呼びます。

わたしは猿を見習って、ジャンプしました。そして壁を蹴り、上にあがろうとしました。でも、だめなんです。キックのタイミングが悪いのか、ジャンプ力が足りないのか。どうやっても、うまくできません。猿にできることが、人間のわたしにはできないんです。わたしは屈辱<sup>くつじやく</sup>を感じました。

何度も何度もジャンプしました。上にいきたい。ここから抜けだしたい。でも、だめなんです。

### 診断

この夢のポイントは3つあります。「飛ぶ」「落ちる」、そして「角のある猿」です。

「飛ぶ」ことはこの夢のテーマでもある飛翔<sup>ひしょう</sup>的欲求。つまり、よりすぐれた肉体的能力を得たいという願



望を示しています。

また、「落ちる」は、失いたい自我があるという意味です。「猿」は子供じみた存在。しかも、角が生えていることによって、男性を表します。

鳥人たちはあなたにDNAを移植し、能力をあたえてくれました。ところが、あなた自身が本当にほしかった能力をくれなかった。それはつまり、男という能力です。女という自我をなくし、男にしかない肉体的能力がほしかったということです。そのうえで無邪<sup>むじやき</sup>気に動き回りたかったということでしょう。

もし、鳥人にもう一度DNA移植を頼めるなら、迷わず男の象徴、Y染色体をもらいましょう。



## 夢の6 再会は悪臭の果てに……

ちいさかったベビーがとて大きくなっていました。相手はなにしろメトロイドですから、本当だったら、とてもこわくて近寄れないはずですが、不思議と怖さはありませんでした。ベビーは泣き声を上げています。

「心配しなくていいのよ」そう言いながら、わたしは近づいていきました。ベビーは喜びの声を上げて、私にむかってきます。わたしを包むようにベビーがおおいかぶさってきました。

ベビーもうれしかったのでしょう。私の体にエネルギーを注ぎこんでくれました。わたしの全身に奔流のように力が満ちてきます。でも、それはただのエネルギーではなかったのです。

「ベビー！ あなた、なにを食べたの!?」ひどいエネルギーでした。とてつもなく臭くて、えぐくて、それまで銀河のどんな天体でも嗅いだことがないような匂い、食べたことがないような味、そんなものが強引に体の中に入りこんでくるんです。

胃から喉、口へと甘酸っぱいものがあふれでてきました。もうだめ！ がまんできない！ それからさきのことは、お話ししたくありません。

## 診断

夢の中に現われる味覚や嗅覚は、そのまま本人の現在の感覚に近いものと考えてよいでしょう。

あなたの夢は「青空の下で気持ちよく用を足した夢をみたら、腰のあたりが冷たくなっていた」というものと大同小異ですね。

はっきりいって、あなたは吐きたかったのです。おそらく前の晩になにか悪いものを食べたのでしょう。あるいは胃の働きが低下しているのかもしれないね。太田胃酸でも飲んでゆっくり寝てください。



## サムスの恋愛診断

銀河連邦では地球の暦を使っていないため、サムスさんの誕生日は、地球の生年月日に当てはまらないとは思いますが、お話をうかがうと、はっきりわかります。

サムスさんは蠍座ですね。宇宙海賊に襲撃されたK-2Lの唯一の生き残りがあなたであったという事実、蠍座の強靱な生命力を感じます。

サムスさんの孤独な魂は、闘争心の裏側で、ぬくもりをもとめています。それをあたえてくれる男性との出会いは、そう遠いことではありません。彼は一見、武骨に見えても、感情のひだがこまやかで、包容力に富んでいます。出会った瞬間に運命の絆を感じることでしょう。

残念ながら、いつも一緒に暮らすことはできないでしょう。事情により、別離を余なくされる暗示があります。ただ、心が孤独を感じることはありません。なぜなら、あなたのそばに男の子がいるからです。そのまなざしは父親によく似ています。あなたは息子を通して、遠く離れた「彼」への愛を感じ続けるのです。





# あのとき サムスは 裸だった



## スーパーメトロイド製作秘話

マスターROM完成後、  
およそ1か月。サムス  
に命をあたえ、惑星ゼ  
ーベスを生み出した開  
発スタッフが語る真実  
のサムスの姿とは……。

私だけが知っている  
**サムスの秘密**  
スーパーメトロイド  
スタッフ紹介

だれもがやりたがらない面倒なシステム  
だから、こだわって、作りたかった。

——ほんとうにお疲れさまでした。まず、スーパーメトロイドや「メトロイド」シリーズに対する意気込み、基本姿勢をきかせてもらえますか。

坂本 わたしもシリーズすべてに関ってきたというわけではないんですよ。たとえば、ゲームボーイ版だったら、ちょっとスタッフは違うとか、いろいろあります。でも、わたしたち、任天堂の開発一部がいままで作ってきた「メトロイド」シリーズがあるわけですから、シリーズがもっている雰囲気とか、カラーだけは失わないように心がけました。

——オリジナルのカラーですか。

坂本 ただ、それにこだわりすぎて、古いものになってもいけないわけです。やっぱりシリーズものというのは、とうぜん前作を常にこえていかなければなりませんからね。

——そのカラーというのを具体的にいえば？

坂本 音楽やグラフィック、それにゲームシステム自体もあまりないタイプのゲームだと思うんですよ。もろにアクションで、その上、RPGとまではいいませんが、「ゼルダ」のように謎ときがある。

——似たようなものが少ないというのは、製作がた

いへんだからですか。

坂本 けっこう作りにくいものなんですよ。みんな避けたいシステムだと思います。でも、これにはこだわっていききたい。

——今回は24メガの容量になっていますが？

坂本 当初は半分くらいの容量を予定していたんですけど、やりたいことがいろいろ増えていったんです。良質の音楽とグラフィックを入れていくと、自然に膨らんでいって……。いや、膨らまさせてもらいました(笑)。

——プログラムなどの作業も増えますよね。

坂本 「スーパーメトロイド」は、海外向けと国内向けとがまったく同じ内容なんです。極端な話をいえば、海外版と日本版で違うものを、12メガでふたつ作るよりも、24メガで中身が濃いものをひとつ作ろう。そういう考え方なんです。

——ストーリーなんですが、今回は1作目と同じ惑星、ゼーベスが舞台になってますね。

坂本 今回は「メトロイド」シリーズを完結させたいというのがあったんです。それでやはり宿敵っぽいものをもってきたかった。その宿敵が復活し、サムスと対決するというイメージを作るためには、やはり惑星ゼーベスをもってくるしかないんじゃないか。そういう考えですね。マザーブレインとサムス

## 加納 誠 プロデューサー



①50年10月30日 ②京都市 ③メトロイド  
④メトロイドシリーズ、スーパースコープ、  
マリオとワリオ ⑤製品完成までの作業、  
全般の調整 ⑥フィールド・オブ・ドリーム  
ス、ダンス・ウィズ・ウルブス、オスカー・ピ  
ーターソン ⑦SR388のクイーンメトロイド  
は口の中に入り、たおしたそうです。⑧4:38

①生年月日 ②出身地 ③代表作 ④今回のしごと内容 ⑤映画、音楽などで好きな作品 ⑥自分だけが知ってるサムスの秘密 ⑦クリアタイム

## 坂本賀勇 ディレクター



①59年7月23日 ②奈良県 ③メトロイド、  
バルーンファイト、X、カエルの為に鐘は鳴  
る、ファミコン探偵倶楽部 ④ストーリー設  
定・ゲームバランスの管理調整 ⑤ラスト・  
エンペラー、サスペリア2、ダイ・ハード、鬼  
龍院花子の生涯… ⑥サムスのほくろの位  
置をすべて把握している ⑦3時間くらい



には決着をつけてもらう。メトロイドが最後にどうなるかということを見せてあげたかった。

——同じ惑星が舞台ということで、ディスクシステムで遊んだものと同じ地形がでてきて、懐かしかったりしたんですけど、意図的にされたんですか。

坂本 8年前のゲームですけど、やっぱりディスク版を遊んでもらった方には、「ここにアイテムがあったはずだけど……」と調べてみて、実際に出てきたら、喜んでもらえるでしょうね。敵キャラなんかも、「あっ。こいつ知ってる！」なんて、同窓会的楽しみもあったほうがいいと思ったんです。

### 奥さまは 陰のディレクターだった!?

——ところで、これだけ広大なマップで調整作業もたいへんだったでしょう。

坂本 ゲームに最初に触った人がどう感じるかというのを判断の基準にしています。

大澤 ところが、みんなどんどんうまくなっていく。

坂本 それじゃ、正しい判断ができません。それで、ぼくがよくやるのは、完成直前になってから家にもって帰り、うちの奥さんにプレイしてもらうんですよ。どんなところで苦労しているのか、横で見るんです。変更したほうがいいと思ったところは、翌日

指示を出します。

大澤 知らなかった(笑)。直せといわれた指示の裏に、坂本さんの奥さんがいたのか。

坂本 まあ、そういう人はけっこう多いんですよ。自分のこどもにやらせるとか。

——ぎりぎりまで、調整をしていたんですね。

大澤 そう、ここにおるみんな温和な顔になってるけど、そのときはほとんどアレだったもんね。

坂本 般若のような(笑)。

大澤 ピリピリしているし、寝てへんし、家に帰られへんから、風呂も入れん。それで臭い(笑)。仕事はいつも減らん。つぎの日になったら、リメイクが出てやり直し。

山本 八畳もない仮眠室にプログラマー、デザイナー、よってたかって寝る。

森 仮眠室が臭いんですよ(笑)。

大澤 森さんなんか、なにもいわずに防臭剤を置いていた。あれ、無言の抗議やな(笑)。

坂本 はっきりいうて、その臭い仮眠室でも寝られる人間は幸せなんですよ。

——まさに修羅場ですね。いままでのプロジェクトとくらべて、どうなんですか。

坂本 今回は、けたちがいでしたね。正月もなにもなしで、とにかくいいものをベストの状態に出せる

## 初公開! 坂本監督秘蔵絵コンテ集



奈落に住む。無害。  
カワイイ。ビーム等が  
あたるが死なない。



奈落を落下中のサムス



下にはETECOOSH  
が数匹



サムスの登場に驚く  
ETECOOSH 達は……

### 大澤 徹 | グラフィック担当



①62年12月27日 ②京都市山科 ③パルテナの鏡、ファミコン探偵倶楽部、カエルの為に鐘は鳴る。④ザコ敵、クレイド、マザーブレイン、マップ画面のデザイン。サムスの画面のデザイン・システム ⑤「インディ・ジョーンズ」シリーズ、ホール&オーツ、プリンス、佐野元春 ⑦2:46

### 松岡洋史 | グラフィック担当



①61年6月25日 ②兵庫県 ③メトロイド、ファミコンウォーズ、マリオランド、ゲームボーイウォーズ、マリオペイント ④BG作成 ⑤あまり映画はみないし、とくに音楽も……車のなかでFM聞くくらい。⑥サムスは女ではなく、じつはニューハーフである。⑦3:30

### 山本健誌 | サウンド担当



①64年4月25日 ②三重県上野市 ③パンチアウト、ファミコン探偵倶楽部Ⅱ、ファミコンウォーズ、アレイウェイ、スーパースコープ6 ④BGM作曲とサウンドプログラム、効果音の製作 ⑤ロッキー、栄光のエンブレム ⑥スポア・スポーンの声はわたしです ⑦3:39





ディレクターの坂本氏のイメージでは、サムス・アランは、キム・ベインシガーのような女性らしい。  
——映画「ゲッタウェイ」より  
(CICピクチャービデオより8月レンタル開始)©1994Victor Company of Japan, Ltd. All rights Reserved.

までがんばろうという形でやったんですね。  
——マップの形は、ぎりぎりまで変更していたんですか。

坂本 最終の1か月くらいには、もう確定させてましたが、それまではちょっとでもまずかったら、ボツにしましたね。

大澤 あれ、何回くらいやってたっけ。走ろう会。3回くらいだっけ？

——走ろう会？ なんですか、それは？

大澤 スタッフの中でいちばんゲームに慣れていないものに、最初から最後まで走らせるんですよ。

坂本 デバッグの一種なんです。そうやってヘタなやつがプレイしているのを、みんなで見るんです。

大澤 あいつ、通りすぎよった(笑)！ とかいつて、それを参考にして修正するんですよ。

坂本 教えればできるんですけど、そういうわけにはいかないでしょ？ 妥協すれば地獄の2か月が1か月になるかもしれませんが、微妙なところで直しておきたい。謎がわからなかった人の傷が浅くなるようにしなければならぬんです。

——いつごろから製作をはじめたんですか。

大澤 3年前の秋くらいかな？ 結局ゲームの形ができてくるまでに、1年半くらいかかってますね。

坂本 とにかく形がないと、ゲームのボリューム感

がつかめないですからね。アクションゲームというのは、理屈だけではどうにも割り切れないところがあるんですよ。

大澤 サムスのジャンプ力が変わっただけで、マップが全部オシャカになったりとか。

坂本 基本のところはしっかり決めないと、作れないんですよ。

とにかく映画が好きだから  
その手法をとりいれたかった。

——ところで、今回はオープニングの演出やクレジットなど、かなりの映画の手法を意識されているような気がしましたね。

坂本 ぼくは映画がとにかく好きなんですよ。ですから、直接映画をマネるわけではないんですけど、頭とか身体のだどこかに映画的手法が残っているんでしょうね。それでこうすればカッコいいという演出が、映画みたいになるんでしょう。

——日本語字幕スーパーというアイデアは？

坂本 それは開発初期からありました。

大澤 とにかく映画を見ているようにしたかったんだよね。

坂本 日本人がいうのもおかしいんですけど、オープニングのメッセージみたいなものは英語で出たほ

## 木村浩之 ■ グラフィック担当



①65年6月1日 ②石川県 ③メトロイド  
④マリーディアのBG作製 ⑤ソンビ ⑥  
106・60・90 ⑦2：30くらい

## 真下雅彦 ■ グラフィック担当



①66年1月30日 ②京都府 ③FIRAC  
E(GB)、カエルの為に鐘は鳴る、スーパ  
ーマリオランド ④クレテリア・ノルフェア・難破船のBG作り、クロコマイアの  
デザインなど。⑤映画はどんなのでも好き。音楽はマンハッタントランスファアとか  
⑥？ ⑦4時間くらいかな？

## 山根知美 ■ グラフィック担当



①68年1月2日 ②山口県 ③ゲームボー  
イウォーズ、メトロイド、カエルの為に鐘  
は鳴るのイラスト ④サムスキャラ、オー  
プニングエンディング、敵キャラ、ボスの  
デザイン、面のレタッチ ⑤鉄人ガンマ、  
トニーたけざき先生の作品 ⑥とくになし  
⑦2：40くらい



うがカッコいいんですよ。なんか、英語で書くと、  
醒めた空気を感じるような気がして。

——字幕の内容と、英文の内容が微妙にずれてまし  
たよね。あれなんか、まさに映画みたいですけど、  
ねらってやったんですか。

大澤 あれ、どうなの？

坂本 あれはねらいました(笑)！ まさしく、ねら  
ってやりました。

——サムのイメージというのは映画でいばどう  
なるんでしょうね？

坂本 内面的なイメージでいえば、やっぱり「エイ  
リアン2」のリプリー(シガニー・ウィーバー)に  
なるんでしょうけど、もうちょっと、見た目は華奢  
な感じですよ。

オールヌード・サムスが  
消えてしまった。

——イメージに近い人がだれか、具体的にいますか  
ね？

坂本 個人的な好みでいえば、キム・ベISINGER  
(「ナイン・ハーフ」、「花嫁はエイリアン」)なんです  
けど。

大澤 そうそう。話はかわりますけど、サムスがや  
られたとき、ありますよね。

——あの死んじゃうときですか。

大澤 あれ、開発の最初の時期、裸だったんです。  
水着みたいなのを着てるんですけど、一瞬だけサブ  
リミナル効果をねらって、ワンフレームだけ裸が見  
えたんですよ。

坂本 60分の1秒だけ裸にしてたんですよ。でも、  
なにかの拍子で止めて見られたら、アメリカでえら  
い目にあうから、やめようということになったんで  
す(笑)。

大澤 やばいから、山根に服を着させたんですよ。

山本 声のほうもけっこう気を使いますよ。死ぬと  
ころとか、浜野がやってるんですけど、色っぽくな  
りすぎたらあかんとか。

浜野 サンプリングのときにマイクの前で、なんど  
もいわされたんですよ。いやらしいとかいわれて、  
失敗作がいっぱいあるんです。

山本 失敗作をくれとか言う人がいるんです(笑)。

坂本 ぼくだけの特別バージョンROMに入れてお  
くとか(笑) いて。

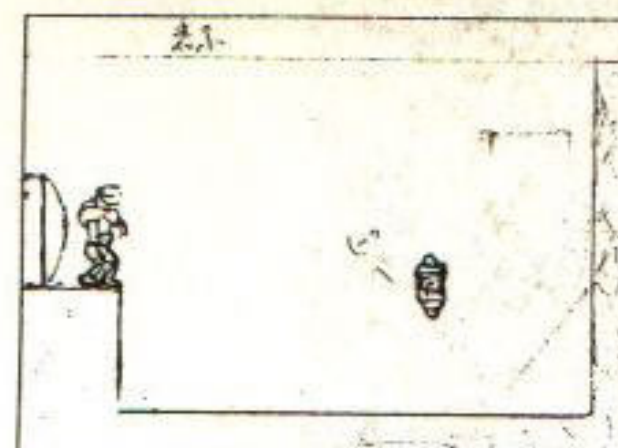
大澤 とにかく裸で、声がいやらしいんですよ。そ  
のうへ、山根はエンディングで裸になるバージョン  
を作ったとか。

山根 ウソですよ(笑)。

大澤 山根は今回たいへんな仕事量だったんですよ。

## 初公開! 坂本監督秘蔵絵コンテ集

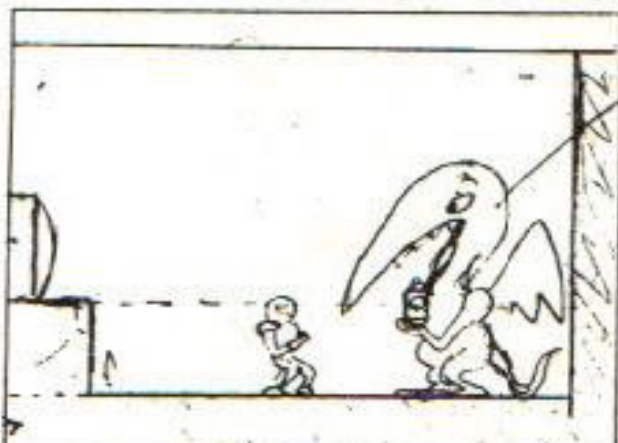
# 2



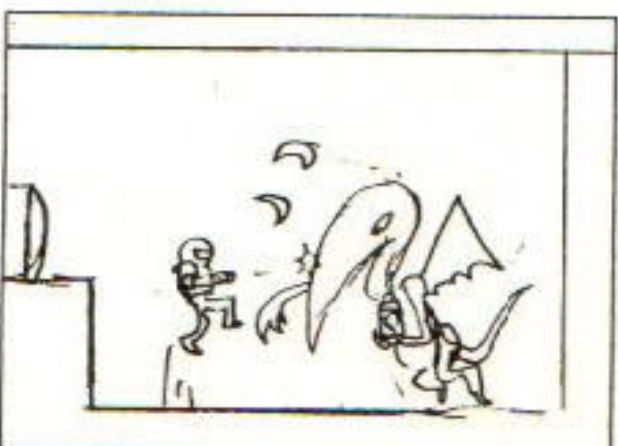
薄暗い部屋。なぜか宙に  
浮いたベビーメトロイド  
カプセル。鳴き声。



サムスが動くとフェード  
インする妖しいシルエット  
(まず目を見開く)。



リドリーがフェードイン  
にて登場。手にはベビー  
メトロイドのカプセル。  
雄叫び一発後、動き出す。



サムス対リドリー。基本  
的に、この時リドリーを  
倒すことは不可能。

### 浜野美奈子

サウンド担当



①69年6月28日 ②京都市 ③ゼルダの伝  
説(GB) ④BGMの作曲 ⑤グランプ  
ルーが美しかった。「ほのほの」をみてみ  
たかった。 ⑥別にありません。(やっぱし  
サムの声は……) ⑦3:30くらい(ま  
だ98%くらい)

### 今井賢治

プログラム担当



①59年5月27日 ②京都 ③マリオペイン  
ト F1 RACE(GB) ④クレイド・  
クロコマイアー・マップ・メニュー作製  
⑤龍馬がいく サイモンとガーファンクル  
⑥とくになし ⑦3時間くらい

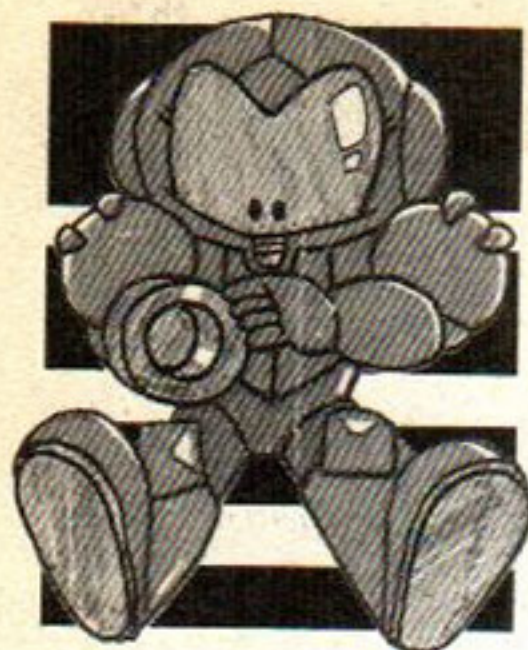
### 松本 満

プログラム担当



①68年10月10日 ②京都府 ④イベント関  
係、マザーブレイン ⑤ターミネーター2  
⑥ほくも教えてほしい ⑦3:30





女性スタッフが描いたSDサ姆斯。硬派なイメージのサ姆斯に、こんな顔があったとは!?



最後にエテコーンたちを助けると……矢印のあたりに注目。

マップなんかを描くバックグラウンドのメンバーは3人くらいいるんですけど、その3人が描いたものにぜんぶ山根が手を入れるんです。

坂本 マリーディアとかプリンスとか、各エリアごとに担当者がいるんですけど、そこに張りついて、いろいろ直していくんです。各自いろんな個性がありますからね。そのままだでも使えないことはないんですけど、統一感がとれなくなるんで、山根にタッチしてもらったんです。結果的にこのやり方がよかったと思います。

大澤 やっぱりどう汚く世界を統一していくかとか(笑)。

### 藤子不二雄が 日野日出志に変身する!?

——え? 汚くですか?

真下 ぼくがキャラを描くとけっこう可愛らしくなるんですよ。クロコマイアなんか愛嬌はあるし、殺すには、しのびなくなってしまう。

大澤 彼が描くと藤子不二雄みたいになるんですよ。そこで山根登場!

真下 すると、これはもうたたき落としてやりたくなるくらいにエグくなってしまう。

大澤 藤子不二雄だったのが日野日出志になってし

まう(笑)。

坂本 それにマザーブレイン!

大澤 あれは最初、ぼくが描いたんですよ。そして、カラーをつけたままの団地のおばさんみたいになってしまった(笑)。

真下 手なんか、もろに買物カゴを下げてるみたいだった。

大澤 それで山根先生が登場して。

真下 そしたら、よだれをたらすとか、臭い息を吐くとか、とにかく汚いんですよ。

坂本 そのままじゃ、あんまりにもやばかったんで、よだれを減らしたんですよ。製品版では、なんとか適度なよだれになりました(笑)。

——見えないところで、いろんなことがあったんですね。なにかほかにも秘密がありますか。

大澤 じつは、最初にコロニーに登場するリドリーはやつつけられるというか……。

——え!?

坂本 ビームを百発あてれば、いいんやね。

山本 そう、そしたら、ぼろりとメトロイドが入ってるカプセルを落とす。

——で、どうなるんですか?

大澤 それはやってみてのお楽しみやね。

坂本 それから、最後にダチョラとかエテコーンた

### 中嶋健之 ■ プログラム担当



①64年12月4日 ③テニス(FC)、メトロイド、シムシティ ④システムコーディネーター、デモプレイ作成 ⑤バック・トゥ・ザ・フューチャー1・2・3 ⑥サ姆斯のバターンの間のキャラが多いのがよい ⑦2:32

### 藤井康彦 ■ プログラム担当



①69年10月23日 ②京都府 ③カエルの為に鐘は鳴る ④敵メイン(ザコ・ボス)プログラム ⑤ジュラシックパーク ⑥サ姆斯に秘密はありません。敵には多少ありますが、ヒミツ ⑦2:40くらい

### 森 善和 ■ プログラム担当



①70年1月3日 ②滋賀県 ③メトロイド3 ④エフェクト、敵数体、各種システム、BG関係、割り込み、カスタマイズ ⑤2001年宇宙の旅 プレートランナー ⑥とくにありません ⑦忙しかったので、クリアしてません



ちを助けると、エンディングがちょっと違う。

——どこも違うようには見えなかったんですけど、どこが違うんですか。

大澤 ゼーベスから脱出する宇宙船の後をよく見てください。いまはそうとしかいえない。

——エンディングのクレジットに、外国人の名前がでえますよね。ダン・オーセンとか。

山本 ああ! これは秘密でもなんでもないんですけど、彼はNOA (ニントンドー・オブ・アメリカ) の人間なんです。日本に来ることが多くて、そのときにしゃべってもらったんです。オープニングの「しゃべり」がありますよね。あの声をやってくれた人なんです。

——じゃあ、あれは声優じゃなくて?

山本 そう。ただのサラリーマン (笑)。

ことばでストーリーを語ることはやりたくなかった。

——「メトロイド」シリーズは、これからどうなるんですか?

坂本 シリーズは基本的にもう終わったと考えています。メトロイドはそもそも絶滅させられる運命にあったわけです。まあ、それがいちばん美しい形で、終わるようにしたかったわけです。

——それで、ああいうラストになったわけですね。

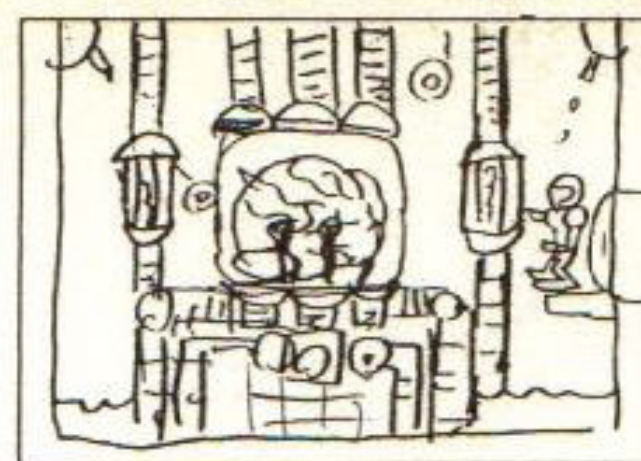
坂本 あれは一種の賭けのようなものだったんです。ゲームが始まれば、メッセージでストーリーを語るようなことはいっさいやらないと、最初から決めていました。ことばで物語を語るのは簡単なんです。でも、それでは空気は伝わりません。ぼくはゲームの空気は絶対サウンドだと思ってらんですよ。そのあたりで無声映画のようにできたらいいと思ってました。サムスはヘルメットの奥に素顔があるわけです。その表情をプレイヤーの人に考えてほしかったんですよ。まあ、そういったことの集大成が最後の闘いですね。

——サムスはどうなるんですか?

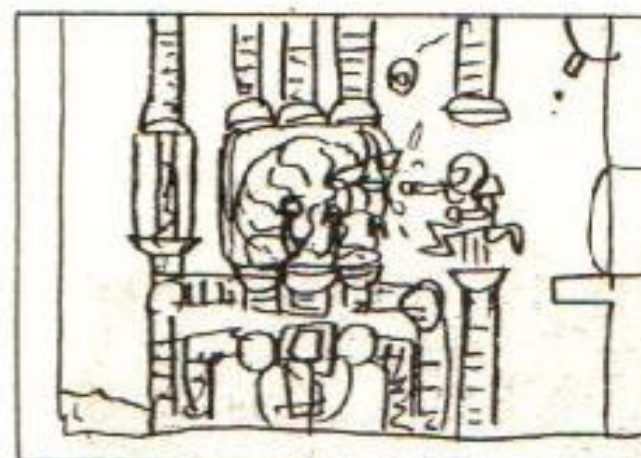
坂本 いまははっきりしたことはいえないんですが、彼女を主人公にしたアクションゲームを作っていきたいという考えはあります。

——それは楽しみですね。今日はお忙しいところ、どうもありがとうございました。

いまやハリウッドの超大作映画を凌駕するほどの労力とアイディア、そして情熱がゲーム開発には注ぎ込まれている。その最前線でエネルギーをほとばしらせる17人のプロフェッショナルたち……。かれらの「こだわり」を画面から感じてほしい。



おおっ! マザーブレインだ! こんなところに引越していたのか。さあ戦おう。



ミサイル等で攻撃だぜ! あっ、もう倒した……かな?



なんと、たいへんきしょい奴が現われた。これがマザーブレインの正体だ。



こいつは手強い! 色々な方法で攻撃してくる。こりゃ、たまらん。攻撃は効いているようだが……

## 久保田勇 プログラム担当



①71年1月23日 ②徳島県 ③スーパーメトロイド ④サムス・ファントム・サコ敵・タイトル・オープニングエンディングデモのプログラム ⑤B'z、徳永英明 ⑥サムスデザイナーの知美さんがいます。サムスは20台後半だそうです。⑦2:24(89%)

## 安倍孝一 プログラム担当



①71年11月12日 ②東京都 ③スペースバズーカ ④モンスターの調整 ⑤スター・ウォーズ、ベルリン天使の詩 オリジナルラブ ⑥とくになし ⑦1:26(7%)

## カ石 求 プログラム担当



①72年6月11日 ②滋賀県 ③これがはじめてです ④敵の動きのプログラム、マップデータ作成 ⑤ロードス島戦記 セーラムーン ⑥別にありません ⑦1:06(7%)



任天堂公式ガイドブック

# スーパーメトロイド

サムスの2時間59分

企画・編集 APE/小学館

◆監修 糸井重里

◆編集 笠井修 (月光舎)

柴尾豊太郎 (月光舎)

渡辺隆司 (APE)

大窪純一郎 (小学館)

◆デザイン 田村宏 (SAKANA STUDIO)

◆マップ制作 小島伸行

◆イラストレーション 伊藤紅丸

今井修司

◆編集協力 細越理加

◆写真 奥田珠貴 (プレスセンター大阪)

世界文化フォト

◆協力 任天堂株式会社

©1994 Nintendo

スーパーファミコン® は任天堂の商標です。

1994年5月10日初版第1刷発行

●発行人 田中一喜

●印刷所 三晃印刷株式会社

Printed in Japan

●発行所 〒101-01 東京都千代田区一ツ橋2の3の1

振替 (東京8-200)

☎ 編集 (03) 3230-5395

販売 (03) 3230-5747

株式  
会社 小学館

●ゲームの内容に関する電話でのお問い合わせはご遠慮下さい。

●造本には、十分注意しておりますが、万一落丁・乱丁などの不良品がありましたら「業務部」(☎0120-336-082)宛にお送り下さい。送料小社負担にてお取り替えいたします。

●図本書の全部または一部を無断で複写(コピー)する事は、著作権法上での例外をのぞき禁じられています。

本書からの複写を希望される場合は、日本複写権センター(☎03-3269-5784)

にご連絡下さい。

ISBN4-09-102474-2







